
ИГРО МАНИЯ
650 Mb
ПОЛНОМЕТРАЖНЫЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ
№11(38) 2000
журнал для настоящих геймеров
WORLD OF XEEN II
РУССКИЙ
Might and Magic
неофициальное продолжение
The Forth Coming
Ultima Online за бесплатно?!
В поисках реальной Лары
Новая точка зрения на крофтоманию
обзор БОТОВ для Counter-Strike
Rulezz
В разработке:
Dune 3, Peacemakers, Zero-G Marines, Legend of Blade Masters, GorkaMorka, Adventure at Chateau d'Or, Timeline
Вердикт:
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (3.O.H.A.), Zeus, Rune, Wizards&Warriors, The Broken Land, Red Alert 2, Superbike 2001, Blair Witch Project
Suxx
BALDUR'S GATE 2
"Эра Водолея" - российский ответ D&D ● Вольное переложение Fallout
Вторая часть "Diablo II на Battle.net ● Игровой взлом: Baldur's Gate 2, Road Wars, Sanity, AoE2: The Age of Conquerors, Star Trek Voyager
Обзор антивирусов ● Карты Invasion ● Конкурсы и викторины
ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >


ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

Подписаться на журнал «Игромания» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу ГКРФ по телекоммуникациям «Почта России». Подписка 2000.

Подписной индекс **38900** для «Игромании» без CD и **29166** — с диском.

ИГРОМАНИЯ

От редакции

Приветствую! Нынешний номер знаменателен сразу несколькими событиями. Первейшим из них, как легко догадаться, является помещение на компакт-диск полнометражных и во всех отношениях полноценных руководств и прохождений, которыми всегда славилась «Игромания». В журнале места для них больше не хватает. И никакое сокращение других рубрик никак бы не помогло: для того, чтобы разместить все материалы в надлежащих объемах, требуется от ста до ста тридцати страниц. Каждый месяц. С января нынешнего года, дав ход новой концепции журнала, мы изо всех сил старались делать руководства и прохождения настолько сжатыми по объему, насколько это было возможно, лишь бы поместилось в шестьдесят-семьдесят журнальных страниц. Естественно, многое уже поставить не удавалось, какие-то блоки ценной и важной для многих информации оказывались за бортом. К осени ситуация стала совсем критичной: с одной стороны, планируемые новые рубрики никак не могли сочетаться с уменьшившейся, но по-прежнему невмерно огромной «Матрицей», а с другой — вместе с возросшей частотой выхода хитовых игр все острее ощущались жесткие рамки прокрустова ложа, в которое приходилось укладывать «матричные» материалы по каждой игре. Конечно, разумным выходом из сложившейся ситуации стало бы увеличение объема журнала, но это пока что невозможно по ряду причин, не последняя из которых — резкое подорожание его на прилавках (не вдаваясь в объяснение типографских тонкостей, скажу, что лишние шестнадцать страничек поднимут цену журнала раза в полтора-два).

Как вы знаете, мы пришли к решению издавать прохождения и руководства на компакт-диске, который, конечно, не резиновый, однако вполне способен вместить объемы, которые в журнале разместились бы на сотне-другой страниц. Теперь игр будет публиковаться больше, а размеры материалов станут такими, какими должны быть в идеале. Посмотрите обязательно, как получилось. Разумеется, первый блин — он всегда катаклизмом, и «матричный» блок на компакте пока что предстанет перед вами в немного упрощенном и — чего греха таить — не до конца оттестированном варианте. Пожелания, комментарии — приветствуются. Вообще, мы стремились сделать все максимально удобным в обращении — вам судить, насколько это удалось.

Теперь дальше. Второе, чем знаменателен номер, это рекордное количество разноплановых российских проектов, каждый из которых является совершенно уникальным. Смотрите сами: вольное продолжение Might and Magic под рабочим названием World of Xeen II, ролевая система «Эра Водолея», настольные варгеймы «Гексостратегия» и «Эпоха битв», развивающийся на онлайновых просторах Falldown Quest... Вплоть до того, что в «Территории разлома» публикуется статья Надежды Евдокимовой, принявшей участие в конкурсе «Мисс Лара» и занявшей на нем второе место.

Далее, подчиняясь многочисленным просьбам, требованиям и недвусмысленным угрозам наших любимых читателей, мы начинаем публикацию серий материалов по культовому Counter-Strike — примерно в том же аспекте, как это прежде шло по линии Q3-UT-HL. Нынешний номер представляет вашему вниманию обзор ботов.

И последнее, так сказать, событие — Геймер решил-таки окончательно легализоваться, разрешив поставить в раздел «Почты» пару своих фотографий. Комментировать что-либо излишне — кто читал «Навигатор игрового мира» в период расцвета, тот вспомнит и поймет, а кто не читал, для того это не имеет большого значения.

Из неназванных еще материалов хотелось бы отметить, во-первых, The Fourth Coming. Если у вас есть доступ ко Всемирной Небесплатной Сети и вы состоите в числе поклонников ролевых игр, то вас порадует возможность побродить в онлайновую ролевку, мало чем уступающую Ultima Online, не платя за это ни копейки денег, если, конечно, не считать сами по себе часы сидения в Интернете. Во-вторых, почитайте нашу статью по Heavy Metal F.A.K.K.2 — мы постарались не ограничиваться рецензией на игру и рассказать вам гораздо больше, в первую очередь, о мире, в котором игра корнится. В-третьих, в полном объеме вернулись конкурсы, по стечению обстоятельств минимализировавшиеся в предыдущем номере, и вновь вышел на линию профессор Горячев.

На этом вводное слово можно окончить. Предлагаю всем незамедлительно перейти к чтению номера, и будем надеяться, что он вас не разочарует. А Катя и Геймер просили напомнить, что «Почта», как обычно, ждет ваших отзывов. Впрочем, как и вся редакция.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Зам. главного редактора
Алексей Агафонов
archer@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Алексей Кравчун
operKOT@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Корректор
Изабелла Шахова
bunivuh@igromania.ru
Дизайн и верстка
Илья Галиев
Владимир Крутов
Виктор Кайков
Серийный художник
Андрей Казанджий
Web-программист и редактор компакт-диска
Денис Валеев
webmaster@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
C.S.M.
csm@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Юлия Однакова
odnakova@igromania.ru
Дарья Новоторцева
danja@igromania.ru
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 2847 © «Игромания», 1998-2000.
Тираж 32200.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

КОДЕКС 93-95

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 96-102

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ 104-105

АНТИХАКЕР 106-107

ИНТЕРНЕТ 108-115

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 116-129

МАТРИЦА 130-137

МАТРИЦА*ПЛЮС* 138-144

ПОЧТА «МАНИИ» 145-149

ЮМОР 150-151

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 152-158

ПОДПИСКА 1, 159-160

I. Игры

Алексей Кравчун
operKOT@igromania.ru

"Черви" на колесах

Компания **Team 17**, известная всем серией игр о битвах червяков — **Worms**, открыла сайт своего нового проекта, веселых аркадных гонок под названием **Stunt GP**. Судя по представленным на странице скриншотам, нас ждет нечто, отдаленно напоминающее наши "Самогонки". Вот только дата выхода покаროется во мраке, и произойдет это радостное событие значительно позже, чем увидит свет творение KD-Lab.

Много стратегий, хороших и разных...

Компания **JoWood**, которая в последнее время прямо-таки завалила рынок своими RTS, намеревается продолжить экспансию на рынок PC игр и в будущем году. Уже в начале весны 2001 года следует ждать выхода **Flesh & Blood**, базирующейся на движке от **Frontierland**. В игре будет три "совершенно не похожих друг на друга" расы и (внимание) полное отсутствие менеджмента ресурсов. То есть, скорее всего, нас ждет не очередная RTS — как заявляют разработчики, — а тактическая стратегия в духе Z2 и Ground Control. Но нельзя не учесть и тот факт, что выход игры по срокам совпадает с выходом в свет творения **Bitmap Brothers**, и вряд ли **Flesh & Blood** сможет на равных конкурировать с Z2.

"Драйверу-2" быть

Компания **Infogrames** официально заявила, что второй части популярной гоночной игры **Driver** суждено выйти и на PC. Разумеется, сначала игра выйдет на PSX, — где-то через месяц, — а на ПК второго "Драйвера" следует ждать не раньше весны 2001 года. Причем PC-версия выйдет на двух дисках, тогда как PSX-вариант уместится на одном.

Мультиконсольный многопользовательский "Дьявол"

Приятной новостью для всех любителей жанра horror станет известие о том, что в недрах **Cryo** вовсю идет работа над продолжением игры Devil Inside. Вот только ориентирован сиквел будет в основном на сетевые баталии. Означает ли это, что в **Devil Inside 2** совсем не будет single-режима, на данный момент неясно. Зато дополнлинно известно, что игра разрабатывается для нескольких платформ одновременно и, помимо PC, выйдет еще и на Gamecube, PS2 и Xbox.

Репортаж из мира Z2

В очередной раз команда разработчиков поделилась подробностями, касающимися находящегося в разработке сиквела легендарной игры Z. Наиболее интересная из них сводится к тому, что нам разрешат-таки кое-что строить. Разработчики, правда, не собираются полностью аннигилировать классический tank-rush в начале миссии — особенность, выгодно отличавшую первую Z от прочих RTS. Но и обрекать нас на полную зависимость от захваченных фабрик по производству техники и "солдат" они тоже не намерены. Теперь, после того, как могучим ударом "в лоб" вражеская или нейтральная база будет захвачена, на ней станет можно возводить постройки по своему усмотрению. Хочется верить, что в связи с подобными инновациями мы не получим в результате очередной "ЦыЦ"-клон.

Новое — давить на корню!

Недавно отправились в утиль две весьма перспективные разработки. Игры **Forts** и **Second Genesis**, базирующиеся на движке **Lith Tech 2.0**. По словам компании **Magic Lantern**, в недрах которой разрабатывались означенные игровые продукты, "заморозка" обоих проектов связана с нежеланием издателей поддерживать новые — ранее не опробованные — жанры. А поскольку Forts и Second Genesis были, по сути, единственными разработками компании, то и сама она находится на грани краха. Похоже, инновации в игровой индустрии в последнее время не приветствуются, и издатели предпочитают очередной "RTS с элементами RPG" чему-то совершенно новому.

Пятница тринадцатое

Пятница — тринадцатое — было омрачено целой чередой неприятнейших известий. Разработчики словно сговорились. В один день было объявлено об отсрочке выхода сразу двух весьма ожидаемых проектов. В начале дня **Hasbro Interactive** "порадовала" нас переносом своего **X-Com: Enforcer**. Вроде бы совсем недавно они анонсировали этот чумовой action от третьего лица на движ-

...Из мира Z2



ке Unreal, и вот уже снова списывают его в архив на неопределенный срок. По заявлению разработчиков, тотальной переработке подвергнется вся игра, а на данном этапе "геймплей нас не устраивает". А ближе к вечеру **Blizzard** "анонсировали" отсрочку для **WarCraft III**, который, согласно новым срокам, выйдет никак не раньше второй половины 2001 года на PC. А для Макинтоша и вовсе в 2002-ом. Причем никаких причин, обусловивших перенос игры, "Близарды" не указали. На столь радостной ноте и завершился почитаемый оккультистами всего мира "праздник". А буквально утром следующего дня на "золото" отправилась игра **Blair Witch Project: Episode I: Rustin Parr** (см. обзор в соответствующей рубрике "Мании"), продолжение нашумевшего в свое время **Nocturne**. Не иначе, сам Дьявол чинит козни...

JA2: адд-он нарасхват

В последнее время продукты компании **Sir-Tech** пользуются большой популярностью у издателей. Последние буквально сцепились в схватке за выходящий в ближайшем будущем **Jagged Alliance 2: Unfinished Business**. После непродолжительного, но кровопролитного спарринга официальным издателем был объявлен не кто-нибудь, а сама **Interplay**. С одной стороны, приятно, что в Sir-Tech начали задумываться о широком тиражировании своих продуктов, с другой — вызывает некоторое опасение тот факт, что "сиртековцев" стала сильно беспокоить финансовая сторона вопроса. Не повлияет ли это на качество новых игр?..



Что же касается Interplay, то про нее можно лишь сказать, что в последнее время этой компании везет на удачные проекты. Сначала прибрали к рукам Baldur's Gate II (уже в продаже), потом пригрели под теплым крылышком и собираются выпустить в течении месяца Sacrifice, а теперь вот под рождество осчастливят нас и адд-оном к JA2.

Еще раз напоминаем, что локализацией игры на русский язык занимается компания **"Бука"**. В России игра выйдет под названием **"Цена свободы"**.

Anachronox — судьба "Дай-ка Тане"

Том Холл, лидер проекта **Anachronox** — RPG на движке Quake III, — совсем недавно объявил, что игра в этом году не выйдет. При-

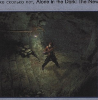


чем о том, когда же она выйдет в следующем году, Том скромно умолчал. Причины отсрочки названы также не были. Складывается впечатления, что Anachronox постигнет участь печально известной Daikatana, благо это уже не первый перенос выхода игры. На то, что не все гладко в стане разработчиков, говорит и кинутая по ходу беседы с журналистами фраза, что-де "результат стоит ожиданий". Помнится, то же говаривал товарищ Ромеро три, два и год тому назад.



Многоликий "Один в темноте"

Игра, которую многие игроманы ждут вот уже сколько лет, **Alone in the Dark: The New**



Nightmare, по заявлению разработчиков, выйдет уже в апреле 2001 года. Что интересно, игра появится сразу на нескольких платформах, а ведь еще совсем недавно сам ее выход был под большим вопросом.

Отряд не заметил потери бойца

В жутких стенаниях бился экшен **New Legend**, для которого папы-разработчики из компании **Infinite Machine** никак не могли найти издателя. Но с недавнего времени истерикам был положен стремительный конец, паблишер был найден (имя его пока не разглашается), а сама игра неожиданно для всех сменила гражданство, переехав с PC на грядущий Xbox. Вы желаете узнать причину смены "места жительства"? А разработчики ее и не скрывают. Деньги! Причем, по мнению главного продюсера проекта, выпускать игры на PC настолько невыгодно, что даже после



выхода на приставке ждать порта не следует. Если так пойдет дальше, то вслед за New Legend в бозе могут почить и многие другие ожидаемые проекты. По крайней мере, о выходе на платформе PC Halo говорят все меньше и меньше.

II. Индустрия

Пираты, посторонись!

С этого месяца компания **Microsoft** начинает новый этап антипиратской кампании на территории России. Суть ее сводится к следующему. Если у вас есть подозрения, что используемый вами софт (разумеется, только марки означенной компании) пиратского происхождения, то вы можете обратиться в представительство MS. Там вам "пиратщину" совершенно бесплатно обменяют на лицензионную версию продукта. Вот только не стоит хватать все свои китайские болванки и бежать за халявой. MS предъявляет несколько условий, согласно которым будет производится обмен. Во-первых, явные подделки обмену подлежать не будут, а во-вторых, более одного диска вам никто не поменяет. Следует также отметить, что подобная кампания уже проводилась в Германии, где совсем неожиданно выяснилось, что около 90% используемого на предприятиях софта лицензионностью не страдает. К примеру, в Англии эта цифра составила лишь 25%. Интересно, какой процент выявят у нас? Астрологи предрекают как минимум 200% ;).

Создатели игр идут с молотка

Компания **Kaboom Studios**, доселе пребывавшая в среднем эшелоне игровых разработчиков, прикупив разом студии **Pivotal Games** (WarZone 2100), **Silicon Dreams** (War Monkeys) и **Attention To Detail** (Rollcage), сделала бодрый шаг в сторону таких законодателей мод игрового бизнеса, как G.O.D. или Westwood. Вообще, за последний год наметилась тенденция к монополии в среде разработчиков компьютерных развлечений. Если так пойдет дальше, то вскоре на рынке игроделов будут безраздельно править всего две-три игровых компании. Впрочем, нас интересует лишь качество игр, а не то, кто их выпускает.

Счастливый брак

Похоже, вскоре нас ждет новое пришествие. В новом году компания **Infogrames** собирается объединить усилия на ниве создания компьютерных игр с группой разработчиков **Hudson Soft** из Японии. Это значит, что миру явится нечто сообразное Microsoft, только с акцентом на приставки нового поколения.

СРОЧНО В НОМЕР

Предложение от CityLine

Компания **CityLine** совместно с **"Формозой"** и **Intel** проводит на территории России беспрецедентную акцию. Идея такова. Вы вносите залог в размере 650$. Дальше на протяжении двух лет пользуетесь провайдерскими услугами компании CityLine (за деньги, разумеется). А по истечении двухлетнего срока получаете назад свои 650 долларов и компьютер "Teen Line" (предоставленный компанией "Формоза" и собранный на основе комплектующих от Intel) впридачу. Акция проводится начиная с 15 октября этого года. В целом, это беспрецедентный для нашей страны шаг, который нельзя было обойти вниманием.

Xbox на заводах Тайваня

Буквально перед выходом номера в печать стало известно, что **Microsoft** собирается продать права на производство своей новой приставки **Xbox** "третьим" фирмам-производителям. Согласно составленным контрактам, уже в третьем квартале 2001 года на полках магазинов можно будет обнаружить Xbox'ы от **Mitac** и **Acer**. Вопрос только в том, будет ли цена на "неродные" приставки ниже, чем на "брэнд".

PSX2 — "чахлик невмирущий"

Похоже, японские (да и не только) покупатели серьезно разочаровались в новой приставке от **Sony**. Уровень продаж все падает и падает, а вместе с ним снижается и доход компании. Ниже приведен чарт прибыли Sony с продаж **PSX2** за период с марта по сентябрь.

Март — 969,177
Апрель — 512,953
Май — 227,725
Июнь — 298,880
Июль — 367,190
Август — 223,822
Сентябрь — 157,613
Всего: 2,757,360

Подобная ситуация на руку **Microsoft** и **Nintendo**, которые продолжают активно рекламировать своих, еще не родившихся конкурентов для PSX2.

СРОЧНО В НОМЕР

"Дюна" не по книге

Недавно выяснилось, что очередная стратегия, в названии которой фигурирует слово **Dune**, не будет иметь к книгам Фрэнка Херберта никакого отношения. Если не считать, конечно, фирменного названия планеты. При полностью сохраненном "духе вселенной" все составляющие мира будут разработаны, что называется, с нуля. Впрочем, из недавно появившегося на просторах Сети movie хорошо видно, что



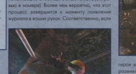
по крайней мере три противоборствующие стороны (Атрейдисы, Ордосы и Харконнены) остались на своих местах. Ввиду этого шаг Westwood выглядит тем более удивительным. Почему, спрашивается, не сделать игру по книге? Ведь это только прибавит популярности проекту. Хотя в любом случае сомневаться в "блокбастерности" **Emperor: Battle for Dune** не приходится. И movie наглядно это доказывает.

Доктор (rod@igromania.ru)

III. Россия

Обрусевший Рагнар

Неутомимая компания "Бука" производит локализацию блестящего экшена Rune (см. ревью в номере). Более чем вероятно, что этот процесс завершится к моменту появления журнала в ваших руках. Соответственно, если



изложенная в ревью информация вас привлечет, можете идти за коробкой с "Руной" в ближайший продовольственный магазин.

Etherlords: подробности

Стали известны некоторые подробности относительно нового ниваловского проекта — Etherlords. Это будет... гм... наиболее близкое понятие, которое мне удалось подобрать, отбросив попытки утопить вас в терминах, — "пошаговая ролевая стратегия". Хотя, если вам случалось видеть игры такого жанра, могу с уверенностью сказать — они были не похожи на Etherlords.

Как минимум, там не было основанной на принципах MTG боевой системы, состоящей из 300+ заклинаний. Возможно, отсутствовали и 4 расы магических существ — каждая со своими непохожими на другие землями, архитектурой, заклинаниями и боевой тактикой. Не исключено, что куда-то подевались и 64 героя вместе с их специальными умениями, развиваемыми параметрами и навыками. И могу совершенно точно сказать, что в этих играх не использовался переработанный движок "Проклятых Земель", держащий до 50000 полигонов в кадре.

В общем, "Нивалу" снова есть, ради чего жить. А нам снова есть, ради чего ждать.

Интересности

Не толстейте!

В течение последних двух лет канадские ученые были заняты очень важным научным изысканием. И исследовали они вовсе не рак или распространенность СПИДа среди населения страны, а... зависимость веса тела человека от... времени, проведенного за экраном монитора. Для получения достоверной выборки в Монреале было отобрано 2000 подростков в возрасте от 9 до 12 лет, которые на протяжении двух лет исследования заполняли различного рода анкеты и проходили медицинские обследования. 633 подростка активно играли в видеоигры, остальные же минимально общались с PC. В итоге у всех детей, "общавшихся" с компьютером, была отмечена склонность к полноте, которой раньше не наблюдалось. Так что — компьютеры в форточки, и айда на теннисные корты и баскетбольные площадки.

СРОЧНО В НОМЕР

История с Battle.net продолжается

Многие уже слышали о том, что сервер компании Blizzard был успешно взломан хакерами. Но широкой огласке было предан лишь факт открытия доступа на Battle.net пользователям нелегальной версии игры. О том же, что при помощи специального кода можно было одним мановением руки убить любого — пускай даже самого крутого — игрока, "Близарды" по каким-то причинам долго умалчивали. Как выяснилось, причина молчания крылась в том, что означенный баг очень долго не удавалось выловить, и лишь через несколько дней, когда "жучок" был успешно пойман, компания заявила о существовавшей проблеме. И хотя на данный момент "дырка" аннигилирована, Blizzard все еще предупреждает, что любой, возжелавший воспользоваться подобного рода хаком, будет стремительно удален с сервера с пожизненным запретом на посещение Battle.net.

Даты выхода игр

Ноябрь	
4X4 Evolution	01
Business Tycoon	01
Fur Fighters	01
Gunman Chronicles	02
Sheep	02
FIFA 2001	03
Harley Davidson	
Wheels of Freedom	03
Jet Fighter IV	04
Red Dog Superior Fire Power	04
Fate of the Dragon	05
Nicktoons Racing	01
Project Eden	01
Escape From Monkey Island	06
Delta Force Land Warrior	07
Tiger Woods PGA Tour 2001	09
Sacrifice	10
No One Lives Forever	10
Evil Dead: Hail to the King	13
Star Trek Deep Space Nine:	
Fallen	13
Insane	14
Tomb Raider Chronicles	14
Kingdom Under Fire	15
Shrapnel Urban Warfare 2025	15
B17 Flying Fortress II	20
Blair Witch 3: Elly Kedward 1786	20
Heroes Chronicles:	
Clash of Dragons	20
Heroes Chronicles:	
Master of the Elements	20
Time Traveller	20
Freedom First Resistance:	
Anne McCaffrey	21
Hitman: Codename 47	28
Kao the Kangaroo	30
Декабрь	
Alone In The Dark 4	01
Startopia	03
Great White Hunter	04
Independence War 2:	
The Edge of Chaos	05
Project I.G.I.	05
Star Trek Away Team	05
Everquest Scars of Velious	06
GorkaMorka	06
Road to Eldorado	08
Silent Hunter II	10
Commandos 2	12
American McGee's Alice	14
Star Trek Starfleet Command 2	15
NBA Live 2001	15
Steel Panthers World at War	18
Tribes 2	20
Microsoft Mechwarrior 4:	
Vengeance	22
Giants: Citizen Kobuto	24
Январь	
Duke Nukem Forever	03
Jeremy McGrath	
Supercross 2000	03
Microsoft Freelancer	05
Microsoft MechCommander 2	06
SimsVille	06
Command & Conquer:	
Renegade	08
Return to Castle Wolfenstein	12
Clive Barker's Undying	12
Max Payne	13
Icewind Dale Heart of Winter	14
Legends of Might and Magic	15
Summoner	15
Team Fortress II	15
Dragon Riders	16
Wizardry VIII	20
Oni	25
Age of Sail II	26
Rowan's Battle of Britain	30
Stars! Supernova	31








Соки от Ubi

Французская компания Ubi Soft в ближайшее время порадует нас беспрецедентным поступком в мире компьютерной индустрии. В ходе рекламной акции, проводимой для раскрутки выходящей в скором времени игры Disney's Donald Duck Goin' Quackers, компания объединила усилия с производителем натуральных фруктовых соков — корпорацией Citrus World. Несколько миллионов пакетиков сока с логотипом Ubi и названием игры на "борту" в ближайшее время лягут на полки продуктовых магазинов. Для всех, возжелавших отпить "целебных" консервантов, проводится лотерея, в ходе которой можно не только выиграть коробку с игрой, но и стать счастливым обладателем огромной канистры с напитком от Citrus World.

Компьютерные игры начинают пахнуть

На выставке новейших компьютерных технологий Retail-Vision был представлен прототип устройства, позволяющего генерировать запахи. А подключается и управляется оно с простого PC. Если все пойдет, как задумали разработчики, то в ближайшем будущем мы, играя в компьютерные игры, будем наслаждаться не только звуком и визуальным рядом, но и вдыхать полной грудью запахи, которые создадут для нас специальные "запах-дизайнеры". Легкое дуновение ветерка, аромат райских садов и цветущих саван Африки. А вот по канализационным стокам теперь, наверное, придется бегать не иначе как в противогазе... ■



50 Российский компьютерно-игровой хит-парад



НОЯБРЬ	ОКТЯБРЬ	Всего месяцев	Дисконтный месяц	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	2	2	1	Baldur's Gate II	Bioware/Interplay/»Новый Диск»	RPG
2	—	—	2	C&C: Red Alert 2	Westwood/EA/SoftClub	Strategy
3	1	5	3	Diablo II	Blizzard/Havas/SoftClub	Rogue RPG
4	—	—	4	«Проклятые Земли»	Nival/1C	RPG
5	—	—	5	Heavy Metal FAKK2	Ritual Entertainment/GOD/»Бука»	Action
6	5	5	3	Icewind Dale	Black Isle/Interplay/»Новый Диск»	Rogue RPG
7	6	9	2	The Sims/Add-on	Maxis/EA/SoftClub	Life Sim
8	—	—	8	Rune	Human Head Studios/GOD	Action
9	8	2	9	Crimson Skies	Zipper/Microsoft	Avia Action
10	15	11	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-ons	New World/3DO/»Бука»	Strategy
11	48	11	7	HomeWorld/Add-on	Relic/Sierra	Strategy
12	3	5	2	Shogun: Total War	Creative Assembly/EA/SoftClub	Strategy
13	26	3	3	Age of Empires 2/ Add-on	Ensemble/Microsoft	Strategy
14	44	2	14	Star Trek Voyager: Elite Force	Raven Software/Activision	Action
15	23	2	15	Wizards & Warriors	Heuristik Park/Activision	RPG
16	21	2	16	Sanity	Monolith/Fox Interactive	Action
17	4	5	3	Deus Ex	ION Storm/Eidos	RPG
18	29	11	1	Unreal Tournament	Epic/GT/SoftClub	Action
19	32	8	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
20	17	11	2	Quake III: Arena	id/Activision	Action
21	33	11	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
22	28	5	18	Ground Control	Massive Entertainment/Havas/SoftClub	Strategy
23	25	2	23	NHL 2001	EA Sports/EA/SoftClub	SportSim
24	18	2	16	Metal Gear Solid	Konami/Microsoft	Action Sim
25	16	6	10	Earth 2150/»Земля 2150»	TopWare/Snowball/1C	Strategy
26	—	—	26	Blair Witch Project: Episode I: Rustin Parr	Terminal Reality/GOD	Action
27	24	11	6	C&C: Tiberian Sun/Add-on	Westwood/EA/SoftClub	Strategy
28	34	9	1	Might&Magic VIII	New World/3DO/»Бука»	RPG
29	20	7	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
30	—	—	30	«История Войн: Наполеон»	MIST land/»Бука»	Strategy
31	14	6	11	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
32	—	—	32	In Cold Blood	Revolution Software/Ubi Soft/»Бука»	Action/Adventure
33	31	8	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
34	10	4	7	KISS: Psycho Circus	Third Law/Take 2	Action
35	19	5	9	Vampire: TMR	Nihilistic/Activision	Rogue RPG
36	13	7	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
37	—	—	37	Hired Team: Trial	NMG/NMG	Action
38	40	6	31	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
39	9	8	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/EA/SoftClub	AutoSim
40	30	6	11	EURO 2000	EA Sports/EA/SoftClub	SportSim
41	11	8	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
42	22	4	18	Dark Reign 2	Pandemic/Activision	Strategy
43	—	—	43	Outforce/»Звездные Пилигримы»	Microids/Snowball/1C	Strategy
44	39	2	39	Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	FictionSim
45	35	2	35	Midtown Madness 2	Angel Studios/Microsoft	AutoSim
46	—	—	46	«Полный Улет»	Nikita/1C	Adventure
47	37	5	26	Soulbringer	Gremlin/Infogrames	RPG
48	27	7	21	Tachyon: The Fringe	NovaLogic/NovaLogic	SpaceSim
49	12	7	5	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
50	—	2	50	Infestation	Frontier Developments/Ubi Soft	Action

Хит—парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке.

Sacrifice

Icewind Dale

Baldur's Gate II

Вслед за Icewind Dale и Baldur's Gate II компания Новый Диск с гордостью представляет новую игру корпорации Interplay - Sacrifice.

Сыграй роль волшебника, вступившего в единоборство со своими собратьями на пути к тотальному господству. Принеси в жертву души погибших воинов, восславь своего бога и заставь его поделиться неограниченной властью. Только мастерство, агрессивность и выдержка спасут тебя в этом жестоком мире. Осмелишься ли ты бросить вызов своим страхам?

Ты уверен, что твой мир - единственный?

Стратегия в реальном времени, не зацикленная на производстве и управлении ресурсами: полководец не должен быть управдомом, его дело - повелевать войсками.

Чью душу ты приносишь в жертву?

Гигантские безумные ландшафты, завораживающие своей бесконечностью и нереальностью.

Множество уникальных персонажей с неподражаемой анимацией и будоражащей сознание графикой.

Кто управляет тобой?

Самое простое и удобное управление из когда либо существовавших - не стоит сражаться с клавиатурой, сосредоточься на противнике.

Зачем жертвовать удовольствием? 29 $ - и лицензионная копия лучшей стратегической игры конца тысячелетия твоя. Подробная документация на русском языке, подарочная коробка и гарантия качества помогут тебе продержаться до следующего Рождества. Такие игры просто необходимо иметь в своей коллекции!

Sacrifice, Icewind Dale, Baldur's Gate II и другие игры корпорации Interplay спрашивайте в центральных книжных магазинах, супермаркетах "Рамстор", "Перекресток", "Седьмой континент", "Новоарбатский", в магазинах бытовой электроники фирм "Партия", "СВ", "Диал Электроникс", музыкальных магазинах фирмы "Союз", Центральном "Детском мире".

Исключительные права на распространение в России принадлежат компании "Новый Диск". По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский проспект, дом 31, кор. 5, телефон: **(095) 932-61-78**, E-mail: **sale@nd.ru**. Любое количество наших продуктов можно заказать по телефону: **(095) 147-55-08**, E-mail: **zakaz@nd.ru**. Доставка курьером по Москве и Санкт-Петербургу - бесплатно! Льготная цена для зарегистрированных пользователей и при предварительном заказе на сайте **www.nd.ru**.

Interplay

Новый Диск

ДЕМО-ВЕРСИИ

Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

Combat Commander 2: Danger Forward!

Жанр	Wargame
Разработчик	Boku Strategy Games
Издатель	Shrapnel Games
Требования	PII-266, 32Mb
Размер	6,62Mb
Время на освоение	10 минут
Время на прохождение	30 минут

www.shrapnelgames.com/downloads/CC2Demo.exe

Довольно интересный, но сложный танково-пехотный воргейм на тему Второй Мировой. Куча фишек вроде поддержки аэровойсками, ночных операций (ход = 4 часа), высадки с моря и воздуха. Дизайн и интерфейс, может, и слабоваты, но для воргейма средней руки — самый раз. Кстати, не забудьте посмотреть "Тест №4"...



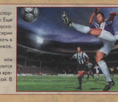
FIFA 2001

Жанр	Спортивный симулятор
Разработчик	EA Sports
Издатель	EA Sports
Требования	PII-266, 32Mb, 3D-уск.
Размер	9,8Mb
Время на освоение	2 минуты
Время на прохождение	10 минут

ftp://207.55.56.9/Demos/FIFA2001v3.exe

Кажется, впервые за последний год в разделе "Демо-версии" появился спортивный симулятор высокого класса. Еще бы — не каждый день EA Sports выпускает хиты, тем паче, если хит из серии FIFA. На этот раз вы можете поиграть в версию 2001: улучшенный движок, стильная музыка, больше опций.

Выбрать можно "Арсенал" или "Манчестер Юнайтед", а игра длится один тайм с ускоренным в пять раз временем и в полтора раза — графикой. В общем, рекомендуется.



Gunlock

Жанр	Аркадная стратегия
Разработчик	Rebellion
Издатель	Interplay
Требования	PII-300, 64Mb
Размер	98,2Mb
Время на освоение	10 минут
Время на прохождение	30 минут

ftp://216.65.3.194/Demos/gunlok_demo.zip

Пять сотен лет тому вперед. В ходе тестирования суперсовременного AI с нейтронными бомбами, машины осознали разницу между собой и человечеством и решили стереть эту разницу.

С лица Земли. Из людей в живых не осталось практически никого. Роботы захватили власть во всем мире, в том числе и на отдельных планетах. Главный герой — выживший человек, член Advanced Special Forces Group, мстящий за аннигиляцию своей расы. Теперь он один против Корпорации. Впрочем, нет — не один.

В процессе можно (даже нужно) подобрать попутчиков, и вот тогда и начнется нечто, называемое разработчиками team-based action strategy...



Magic Dust 2

Жанр	Тактический Action
Разработчик	Spaghetti Entertainment
Издатель	Не найден
Требования	PII-200, 64Mb
Размер	16,3Mb
Время на освоение	10 минут
Время на прохождение	40 минут

http://magicdust2.demonews.com/Files/MD%202%20Build%20269.exe

Аркадка. Простая, как не знаю что, и веселая до умопомрачения. Сверхскоростная и дебильная. Словом, настоящая аркада без выпендрежа. Страшная помесь Worms в реальном времени и шутерного Capture the Flag. Есть синий флаг. Есть красный флаг. Есть синий герой. Есть красный герой. Хватаешь чужой флаг, тащишь к себе, в то время как противник пытается утащить твой. Стреляешь в противника — из "Узи", из пулемета, из шотгана, даже из снайперской винтовки — а он, зараза, отвечает тебе тем



же. Больше всего при таких разборках страдает пейзаж — ну точно, как в Worms. Примитивно, ярко, опять же, весело. Правда, в глазах рябит, да и управление оставляет желать и желать... Но, может, к релизу удастся несколько его наладить? А то как-то... неаккуратненько. В любом случае — ждать, надеяться и верить в приход полной версии.

Venom

Жанр	Командный 3D Action
Разработчик	GSC GameWorld
Издатель	GSC GameWorld
Требования	PII-300, 64Mb, Direct3D-уск.
Размер	74,9Mb
Время на освоение	5 минут
Время на прохождение	40 минут

ftp://207.55.56.9/Demos/venom.exe

Есть, есть еще разработчики на вольной Украине! Которые создают Казаков и Venom, рушат устои RTS и FPS и вообще ведут себя как какие-нибудь Ромеры с Кармаками. Красных «Феррари» им, правда, по статусу не положено. Но игры, как ни крути, у них получаются — палец в рот не клади. Итак, Venom. Командно-







Руководства и прохождения
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Carmageddon 2000
Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld
Heroes Chronicles: Warlords of Wasteland
HomeWorld: Cataclysm
Submarine Titans
Star Trek: Voyager — Elite Forces

Демо-версии
Combat Commander 2: Danger Forward!
FIFA 2001
Gunlok
Magic Dust 2
Starship Troopers: Terran Ascendancy
Venom

Патчи
Dark Reign 2
Half-Life
Panzer General III: Scorched Earth
Quake 3: Arena

Red Alert 2
Rune
Soldier of Fortune
Sudden Strike
X-Tension

Трейнеры
4x4 Evolution
Starship Troopers
Red Alert 2
Ski Resort Tycoon

Видео
Emperor: The Battle for Arrakis

Игровая зона
Age of Empires 2: The Conquerors
Aliens vs. Predator
Majesty
Soldier of Fortune
Submarine Titans
SWAT 3: Elite Edition

Deathmatch
Quake 3: Arena
RTS Quake (+ mappack!), Western

Quake 3
Unreal Tournament
Conquest, ActionRealism, RCS (RealCombatStyle)
Counter-Strike
NNBot, Realbot, Agbbot, Android, HPBBot, Bobabot
Сборник вэйпоинтов для C-S ботов

Антихакер
AvP Gold Edition v. 3.0.123.4
Dr. Web 4.21
Kill CIH

Вскрытие
DRS Explorer v1.1.98
SLP Studio v1.7
Lithrez.exe
Icepatch
Sicetool
Unp411

Интернет
GetRight v. 4.3
GoZilla v. 3.9
Octopus v. 3.1

Матрица
Сохраненки для Blair Witch Project — Volume 1: Rustin Parr
Обои на тему Baldur's Gate 2

Матрица*Plus*
Motocross Madness 2 Track Editor

Вне компьютера
Magic: The Gathering — Invasion

Софтверный набор
DirectX 8
ICQ 2000b Beta v.4.55 build#3278
WinAmp 2.666
Плагины для WinAmp
от WildTangent Games:
Speedway, Blasterball, Pig Pen, Gem Master, Space Rocks
Magic Suitcase: Portal, Portal 2, Three Kingdoms, Invasion
The Ball 1.47 Halloween Edition

Dirty Little Helper

Wizards & Warriors

тактический 3D Action. Продвинутый движок, лично мне чем-то напоминивший одновременно Killer Tank и Hired Team: Trial. Обалденный дизайн и игровые фишки: открытые пространства утыканы деревьями, листья под ногами шуршат, вражеский патруль в полном составе поет песенки, а мы целимся из снайперки, стреляем и тут же переводим пушку в состояние "автомат". Это практически необъяснимо. В это надо просто поиграть. ■

ПАТЧИ

Dark Reign 2

Версия v1.3
Размер 1,3Mb
ftp://ftp.avault.com/patches/dr2_1_3.exe

Заплатка лечит проблему запуска мультиплеерной игры с более чем шестью участниками при условии выбора карты до входа в игру всеми игроками. Лечится глюк с запуском мультиплеера на восьмерых. ВНИМАНИЕ! Ранее сохраненные игры не будут работать с новой версией, хотя Campaign Progression остается в силе. Перед установкой вам необходимо проинсталлировать патч версии 1.1.

Half-Life

Версия v1.1.0.4.
Размер 51,35Mb
ftp.avault.com/patches/hl1104.exe

Данный патч содержит аж три абсолютно новых сценария для Team Fortress (Avanti, Flag Run, Casbah), поправки к двум классам (Пиросы владеют более мощным оружием, а пулемет Heavy Weapons Guy плюется не так уж и больно). Ну и плюс кучо пофиксенных ошибок. Смею заметить, что новые сценарии созданы дизайнерами, наклепавшими в свое время многомудрую de_dust для Counter-Strike. Да, кстати, серверы этой версии H-L (и CS) несовместимы с 1.1.0.1.

Panzer General III: Scorched Earth

Версия v1.1
Размер 1,44Mb
ftp.ssionline.com/pub/updates/pg3se/pg3sev1_1.exe

Добавляет пять новых гипотетических сценариев, лечит компанию Гудериана (сценарий в Ростове выкидывал из игры).

Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

Избавлены от багов сценарии маршалов Жукова и Конева. Ну и подправлен текст для некоторых сценариев и брифингов.

Quake 3: Arena

Версия v1.25y
Размер 17,67Mb
ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/win32/Q3PointRelease_BETA_125y.exe

Физика передвижений восстановлена в соответствии с версией 1.17. Подсчет очков опять же возвращает нас к 1.17. Диагностические штучки вроде пагометра, забитые в 1.25 Point Release, также возвращаются. Ну и остального по мелочам. Только учтите, что это бета-версия патча, так что использовать его вы будете на свой собственный страх & риск.

Red Alert 2

Версия v1.01
Размер 0,3Mb
ftp.westwood.com/pub/redalert2/update/RA2-101.EXE

Увы, никакой информации по данному патчу нет ни на официальном сервере, ни где-либо еще.

Rune

Версия v1.01
Размер 4,05Mb
ftp.avault.com/patches/RunePatch101.zip

Улучшенный Glide-драйвер, вылеченный баг с исчезновением инвентории. Вылеченная ошибка с потерей инвентории при загрузке некоторых уровней. Боссов нельзя сталкивать blast powerup'ами. Дверь на Thor1 теперь открывается. Можно заходить в мультиплеерную игру как SarkRagnar.

Soldier of Fortune

Версия v1.06 "Gold Edition"
Размер 26,4Mb
ftp.avault.com/patches/SOF_Gold_patch.exe

Легкой установкой патча игра Soldier of Fortune превращается в SoF Gold Edition v1.06. Добавлено несколько новых вкусностей в области одиночной и мультиплеерной игры, ботов, скинов. Имеют место быть два дополнительных режима для Deathmatch и 18 новых карт разной направленности.

Sudden Strike

Версия CD-ROM Drive patch
Размер 0,4Mb
ftp.avault.com/patches/patch1910.exe

Заплатка адаптирует режим защиты от копирования на некоторых приводах CD-ROM, а также исправляет ошибку с автозапуском.

X-Tension

Версия v1.6
Размер 1Mb
people.freenet.de/HL11/XT14to16uk.exe

Патч лечит столько ошибок, что их перечисление займет если не половину, то треть "CD-Мании" точно. Но в целом все обстоит так: щиты кораблей перезаряжаются в неактивных секторах; фрахт можно перевести с одного корабля на другой при условии, что оба стоят в доках одной станции. Кораблям, которыми владеет игрок, может быть отдан приказ скинуть фрахт независимо от того, где сейчас, собственно, игрок. Корабли не взрываются немедленно, сначала их немного колбасит. Карту галактики и секторов можно увидеть на станциях. И многое, очень многое другое... ■

ВИДЕО

На компакт-диск с подачи моей легкой руки поместился видеоролик из **Emperor: The Battle for Arrakis**. Мувик просто обалденный. Эту игру, анонс которой состоялся месяц назад, уже сейчас называют "Третьей Дюной", "откровением" и "будущим RTS". В продаже мы увидим ее в 2001-2002 году. Читайте большое превью в этом номере. ■

Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

ТРЕЙНЕРЫ

4x4 Evolution
www.xcheater.com/files/myt4x4tr.zip

Даёт кучу денег на машинки и шоколадки.

Starship Troopers
www.xcheater.com/files/mytsstch.zip

Позволяет пропускать уровни.

Red Alert 2
ftp.avault.com/cheats/ra2_10.zip

Много-много денег для бедных и нищих альянсовиков (опционально: советчиков).

Ski Resort Tycoon
www.xcheater.com/files/mytskitr.zip

Тоже, черт возьми, дает много денег. ■

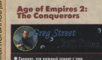


Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

Антон ЛОТВИНОВ (ail@dubna.ru)

ИГРОВАЯ ЗОНА

Age of Empires 2: The Conquerors



Говорят, что каждый сходит с ума по-своему. Вот и этот... по-своему...

Поскольку интерес к AoE 2: The Conquerors еще не прошел (и, похоже, и не собирается в ближайшие два-три месяца), мы продолжаем выкладывать официальные карты от трудяги Грэга Стрита — главного дизайнера The Conquerors. Вместо нормального отдыха он вынужден напяливать ласты с маской в своем офисе (глядите картинку) и ваять пресловутые Random Maps, по одной каждые две недели. За прошедший месяц, ровно по графику, появились две новые карты, брать здесь: *www.ensemblestudios.com/aoeiix/docs/rms.shtml*. Для запуска скопируйте карту в директорию \Random и далее в игре установите следующие параметры: Game — Random map, Map Style — Custom, Location — имя карты. Пример на картинке.



Для запуска Random-карт первые два параметра обязательны.

Aliens vs. Predator

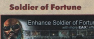
Известный сайт AvP News (*www.avpnews.com*) не дает покоя — не успели мы пару номеров назад написать об официальном AvP Gold Map Pack, как образовалось пополнение. Выпущены еще два официальных пака с нехитрыми названиями: AvP Gold Map Pack 2 и 3. Чтобы те, кто пропустил первый пак, смогли его посмотреть, на диск мы выкладываем так называемый AvP Gold Combo Pack — это все три вышеназванных пака в одном. Всего шесть карт весом 14,7 Mb. Для установки распакуйте в корневую директорию Aliens vs. Predator.



Submarine Titans

Как-то раз мы уже рассказывали о выкладке карт на официальном сайте (*www.subtitans.com/english/subtitans/f5.html*) этой стратегии. Тогда их было только три. Теперь их просто море, и все на нашем диске. Каждый архив с картой содержит файлы с расширениями DKD и DKX. Для запуска карты нужно поместить эти файлы в директорию \Custom, а затем запустить из Solo Game => Battles.

Soldier of Fortune



Что-то мы сегодня все к старым играм возвращаемся... В этом месяце нас порадовали новой EAX-примочкой для SoF (*http://eax.creative.com/eagle/sof/welcome.asp*). На этот раз могучими EAX-эффектами будут обеспечены следующие CTF-карты: GER1CTF, IRQCTF1, JPNCTF1, NYCCTF1, SIBCTF1, SUDCTF1, SUDCTF2. У нового пака, как и у предыдущего, собственный инсталлятор, так что установка не должна стать чем-то из ряда вон сложным. Напомню также, что ставится паки только на версию 1.06 оригинального SoF и на SoF Gold. Кстати, о последнем. Его вам совсем не обязательно покупать — ведь куда проще заглянуть к нам в раздел патчей и взять его оттуда (или отсюда: *www.sofnews.com*).

SWAT 3: Elite Edition



Недавно бородатые (и не очень) дядьки из Sierra выпустили Elite Edition одного из самых удачных симуляторов спецподразделения — SWAT 3: Close Quarters Battle. Подождав кое-то время, пока ее в свете ажиотажа купят фанаты, они выложили эту самую "Элитную" на свой сайт для свободного скачивания. Для тех, кто в танке: Elite Edition — это адд-он к оригинальному SWAT 3, который несет в себе мультиплеерную часть, новые миссии, скины и тому подобные вещи. Ставится на версии 1.1 и 1.2 собственным инсталлятором. Брать здесь: *http://swat.sierra.com/support/*, а лучше — у нас на диске, ведь весит это чудо более 50 Mb.

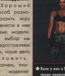
Но это еще не все, что существует по SWAT 3. Ввиду того, что игра не пользуется сногсшибательной популярностью, мы выкладываем лишь некоторые вещи, представленные на сайте. Все остальное, если кому очень захочется, выкачивайте своими силами.

Миссии

По адресу *http://swat.sierra.com/missions* находятся пять сценариев для Elite Edition, плюс на просторах Сети, двигаясь по ссылкам с официального сайта, можно обнаружить еще массу миссий, созданных поклонниками игры. Размеры у сценариев большие — мегов по десять и больше. Миссии мы класть на компакт не стали.

Модели

Хороший способ разнообразить игру — внести в нее новые модели. Тут выбор мы предоставляем вам, наше дело выложить. Впрочем, плохих моделей там нет — проверено.



Если у них в SWAT такие ходятся, то кто же у нас в ОМОН?!

Оружие

Помнится, многие упрекали SWAT 3 в недостатке видов вооружений. Видимо, Sierra решила немного подправить положение и на официальном сайте (*http://swat.sierra.com/mods/*) выложила целых три новых средства умерщвления оппонентов: CAR-15 9mm, M1A Scout, M14 Scout. Ценители, не проходите мимо.

Другие дополнения

Tracers — трассирующие пули. Эти маленькие кусочки свинца, будучи разогнанными вследствие химических реакций с участием пороха, наносят летальные повреждения всякому, кто встанет у них на пути.


Официальный издатель на территории России - компания "БУКА"
РУНА
humanhead
TAKE 2
«Руна» - мир могучих воинов Севера, мир викингов. Действие игры перенесет вас во времена жестокой религии, мрачных нравов и холодной природы. В роли молодого викинга Рагнара вам предстоит сразиться с фантастическими существами - персонажами древнескандинавской мифологии и одолеть злодея, замыслившего истребить весь род викингов.
В этой игре, созданной на базе улучшенного графического движка игры Unreal Tournament вам предстоит покорять снежные вершины северных гор и спускаться в глубокие тёмные пещеры подземного мира скандинавских легенд. Эпический сюжет, кровавые битвы и «живые» фантастические миры гармонично соединяются в «Руне» и воссоздают атмосферу раннего средневековья, жестокого времени, когда меч и жажда наживы правили миром.
Системные требования:
WINDOWS 95/98/ME, NT с SP3 или более, 2000
Процессор AMD K6-2/3, Intel Pentium II или Celeron 300Mhz (Рекомендуется AMD Athlon или Intel Pentium III 450Mhz)
Видеокарта Direct X совместимая с 8 МБ видеопамяти (3D акселератор необходим)
Оперативная память 64 Мб (Рекомендуется 128 Мб)
Места на жестком диске 88Мб (Рекомендуется 650Мб)
Звуковая карта совместимая с Direct X
CD-ROM 4-х скоростной (Рекомендуется 8-ми)
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Hysteria description — делает из SWAT 3 подобие action. Обоймы больше, очереди длиннее, пули наносят меньше повреждений — все заточено под длительные перестрелки с участием двух сторон, как в типичном голливудском боевике.

SWAT3 Elite Edition Development Tool Pack — самый настоящий SDK для SWAT 3. Пакет содержит в себе редактор уровней (Worldcraft 3.0), конвертор для 3D Max v2.5, редактор сценариев (Scenario Editor) и утилиту для компрессии звуков (Sound Compression Utility). Весит это добро 26 Mb и на компакте также отсутствует. Думается, если вы дозрели до идеи самому создавать сценарии для SWAT, то выкачать SDK вы сможете при любой модемной связи (например, используя ReGet).

Игорь САВЕНКОВ (isavenkov@mail.ru)

ИГРОВАЯ ЗОНА

Волшебный мир Majesty

Новая миссия

До выхода адд-она к Majesty (Nothern Expansion) осталось не так уж много времени (возможно, он уже появился в тот момент, когда вы держите в руках этот номер журнала). А пока что можете пройти новую миссию, представленную разработчиками. Называется она Wrath of Krolm, и в ней вам предстоит бороться с последователями линии грубой силы, отстаивая свое право на владение их землей. Трудная миссия, следует признать.

Установка: Сначала необходимо установить патч версии 1.3 (называемый также Majesty Update 3), затем запустить файл MajestyWrathofKrolm.exe.

Запуск: Запустив игру, нажмите на Play Game в основном меню. Проскроллировав карту до левого нижнего угла, щелкните по изображению звезды в центре океана (звезда не появится, пока вы не установите новую миссию). Возникнет новое меню — специально для загрузки новых миссий.

Patch v.1.3

Вообще-то мы уже выкладывали этот патч на компакте к восьмому номеру. Но ввиду его архиважности и просто необходимости для запуска новых миссий, делаем это еще раз.

Как вы помните, после успешного завершения миссии вам всегда дается возможность сколь угодно долго править своим королевством. А хотите небольшое испытание? Как насчет того, если на ваше королевство вдруг набежит толпа монстров? Так вот, патч позволяет вам десантировать "на свою голову" любых монстров в любых количествах. Чтобы сделать это, нажмите на Enter, введите специальный код, а затем снова нажмите на Enter. Коды такие:

NIGHT OF THE LIVING DEAD — туча разной нечисти;

PREPARE TO DIE — нашествие драконов и каменных големов;

GOBLIN RUSH — немереные орды гоблинов;

GIVE ME ACTION — волна минотавров;

PUMP UP THE VOLUME — нашествие прочих тварей "среднего калибра".

Графика

Здесь мы выкладываем традиционный "джентльменский набор": тема для рабочего стола, парочка скринсейверов, скин для WinAmp и обои (целых 7 штук — все симпатичные). Плюс просто иконки из игры.

Звук

Sound Editor

Звуковой редактор позволяет полностью переозвучить игру по своему усмотрению, то бишь — заменить все звуковые файлы на свои собственные. Очень прост и удобен в обращении, тем более что прилагается краткий справочный файл Sound_Edit_How_To.txt.

Установка: Распакуйте архив и перепишите файл Majesty_Sound_Editor.exe в директорию с установленной игрой.

"Пасхальные голоса"

Как вы помните (о чем мы писали в номере 4), в Majesty есть "пасхальные яйца" (Easter Eggs) в виде звуковых приколов. Прикол такой: выбрав любого героя и зажав Shift, нажмите на клавишу ". В ответ вы услышите забавные реплики типа "Now, where did I put my pants?". Теперь все эти звуковые приколы в виде *.wav-файлов собраны в один архив. Раззипуйте его и прикалывайтесь сколько влезет.

Если вам вдруг не досталось номера с диском, но есть выход в Интернет, не отчаивайтесь: все описанное выше богатство Majesty можно найти по адресу: *www.fileplanet.com/index.asp?section=1005&download=1* ■

ПО ЖУРНАЛУ

Территория разлома

The Fourth Coming — онлайновая РПГ, о которой вы можете прочесть в "Территории Разлома". К ней прилагается клиентская часть и инсталлятор для AbyssNet, а также несколько музыкальных сэмплов (к сожалению, там отсутствует тема заставки — обалденная мелодия!).

"В поисках реальной Лары" — ввиду присутствия в номере статьи о Ларе Крофт, мы решили сделать подборку обоев, отмеченных ее присутствием. Всем поклонникам, поклонницам и просто желающим украсить свой десктоп — рекомендуется. Из всей огромной массы существующих картинок мы постарались выбрать самые лучшие.

Deathmatch

Моды для Quake 3: Arena: RTS Quake (+ mappack!), Western Quake 3

Моды для Unreal Tournament: Conquest, ActionRealism, RCS (RealCombatStyle)

Боты для Counter-Strike: NNBot, Realbot, Agbbot, Android, HPBBot, Bobabot

Сборник вэйпоинтов для C-S ботов от SnIpErMaN

Описание соответствующих программ вы можете найти в рубрике Deathmatch.

Антихакер

AvP Gold Edition v. 3.0.123.4 — shareware-версия знаменитого антивируса.

Dr.Web 4.21 — последняя версия популярного антивируса.

Kill CIH — находит и уничтожает копии вируса Win.CIH в памяти компьютера.

Вскрытие

По статье "Ломаем Империю дяди Билла"

DRS Explorer v1.1.98 — программа-распаковщик файлов игровых ресурсов.

SLP Studio v1.7 — конвертор игровой графики из формата *.slp в *.bmp и обратно.



По статье "Sanity вашей мечты"

Lithrez.exe — программа-распаковщик rez-файлов движка LithTech (Blood 2, Sanity, возможно, NOLF и Shogo).

По статье "Геймхакинг: ответы на часто задаваемые вопросы"

Icepatch — программа настройки SoftIce

Sicetool — еще одна программа настройки SoftIce

Unp411 — распаковщик закодированных exe-файлов

Интернет

По статье "Качать — не перекачать"

Локализация программы **GetRight v. 4.3**

Локализация программы **GoIZilla v. 3.9**

Официальная локализация программы **Octopus v. 3.1**

Octopus v. 3.1 — программа для докачки файлов

По статье "Интернет: события за месяц"

Пять игр-плагинов для WinAmp: **Speed-way**, **Blasterball**, **Pig Pen**, **Gem Master**, **Space Rocks**.

Матрица

На компакт-диске в этот раз были выложены **сохраненки** к игре **Blair Witch Project — Volume 1: Rustin Parr**, сделанные автором прохождения, опубликованного в номере. Сохраненки нужно положить в соответствующую директорию, тогда они станут доступными. А также имеют место быть обои на тему **Baldur's Gate 2**, вторая часть прохождения которого находится в "Матрице".

Матрица Плюс

Motocross Madness 2 Track Editor — см. описание программы в соответствующей рубрике.

Вне компьютера

Начиная с этого номера, мы решили потихоньку выкладывать сканированные изображения карт **Magic: The Gathering**. Места это дело занимает немного, а вам, думается, будет приятно держать у себя дома не некие непонятные коллажи из текста и обрезанных иллюстраций, а полноценные оцифрованные карты. Да и, честно говоря, кому как, но работать с реальными картинками удобнее и приятнее, чем с базой данных Magic: Suitcase.

На сей раз выкладывается, конечно же, **Invasion** (полностью, только без изображений базовых земель). А дальше посмотрим. ■

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Все, что рассматривается в рубрике и выкладывается на компакт, является работоспособным, т.е. наделено умением успешно устанавливаться на вашем компьютере и продуктивно функционировать. Однако системные конфигурации у всех разные, железо в каждой машине тоже уникальное и пребывающее в по-своему неповторимом сочетании, а как следствие, нередко случается так, что та или иная программа на отдельно взятой машине работать не хочет. Если такие сложности возникают и вы ну ничего не можете поделать, как ни старались, то можете обратиться к нам за помощью или консультацией. Стопроцентную гарантию решения возникающих проблем не даем (не мы ведь это все создаем и по ночам программируем да рисуем; кто его знает, что там может быть...), но постараемся помочь. То же самое, разумеется, касается и трудностей с запуском/функционированием компакта, если вдруг таковые возникнут.

Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Ночь. Улица. Фонарь. Провайдер. Льются мегабайты свежего софта. Болит голова у Торика — что класть? Винамп бета6 или бета9? Первая устойчивее, вторая свежее. А все сразу кидать — накладно, диск не резиновый. E-mail проверяю каждые пять минут, но читатели почему-то не спешат присылать запросы на программы. Ну что, что положить-то?!

Уфф. Дионис, который компакт программирует, подсказывает: свежий DirectX. Да, есть бета **DirectX 8** для Windows 95/98/ME и для Windows NT. Сколько угодно. Только учтите, бету вы пользуете на свой страх и риск. Потому что бета.

Как обычно, очередной билд бета-версии аськи — **ICQ 2000b Beta v.4.55 build#3278**. Напоминаю, все бета-версии аськи работают до определенной даты, так что если собираетесь ею пользоваться — ставьте поскорее.

Что касается **WinAmp**, то на сей раз вы найдете на компакте версию **2.666** (U2 edition, с прилагающейся песенкой от Боно и Ко), а также патч, апдейтящий программу до версии **2.7 beta9**. И еще, если вы успели заметить, из рубрики "Интернет" добавились пять чумовейших плагинов — не пропустите! Один из этих плагинов, кстати, представлен на картинке, которую вы тут рядом видите.

Сплошные беты сегодня... впрочем, вот, одна нормальная программа есть! Апдейт для **Magic Suitcase**: в одном файле уместились базы данных по всем трем Порталам (**Portal, Portal 2, Three Kingdoms**) и — sic! — **Invasion**.

И, наконец, выпорхнувшая 24-го октября **The Bat! 1.47 Halloween Edition**. Эта версия отличается морозоустойчивостью и иммунитетом к PIF-вирусам. Русификатор вы найдете на одном из прошлых компакт-дисков.

Dirty Little Helper

Библиотека читов **Dirty Little Helper (DLH)** продолжает пополняться. Как мы и договорились, выкладывается база и самые свежие апдейты. Пользуйтесь на здоровье! ■

Для связи

Вариант I > Написать на **editor@igromania.ru**. Нам это удобнее всего, как следствие — на письма по электронке мы реагируем в первую очередь. В сабже (теме) письме обязательно укажите: "CD-MANIA". Если проблемы по рубрике Deathmatch, где, само собой, у всех вечно чего-то не ставится и с чем-нибудь конфликтует, то параллельно напишите на адрес **rod@igromania.ru**. Большая просьба: в письме кроме того, что связано с содержанием компакта и возникшими проблемами, ничего писать не нужно.

Вариант II > Отправить письмо на адрес редакции (таковой указан на первой странице, а также во всех конкурсах/викторинах журнала). На конверте обязательно пометьте: "CD-MANIA". И ничего, кроме изложения проблемы, в письме быть не должно. Не забудьте также написать, как вас звать и по какому телефону и в какое время с вами можно выйти на контакт (код своего города тоже приводите, не оставляйте без внимания). По почте мы отвечать не станем, это слишком трудоемко, а перезвонить можем.

Вариант III > Позвонить в редакцию в будний день (с 11.00 утра до 16.00). Спросить **Константина Есина**. В общих чертах изложить ему проблему, предварив свой рассказ тем, что ваш звонок связан с "CD-Манией". Назваться и оставить свой телефон, указав, в какое время вас можно застать. С вами потом созвонятся.

Если ответа нет > Если вы не получаете ответа из редакции, попросту повторите запрос. Возможно, письмо не дошло, или склероз тут на кого-то напал, или еще какая неприятность приключилась. Повторяя запрос, укажите, что это вторичная попытка (дубль два и все такое).

Информация

В первых двух вариантах, рассказывая о том, что у вас стряслось, постарайтесь предоставить побольше информации, которая может иметь отношение к возникшей проблеме. Например, конфигурация машины, установленные программы и так далее. В третьем варианте ничего этого не надо — потом будете рассказывать; все, что нам нужно знать, это к кому из сотрудников редакции адресован ваш вопрос (видимо, понятно, что здесь не один человек все материалы пишет-редактирует).

Пожелания и нарекания

Все пожелания и нарекания по компакту, которые не требуют от нас помощи и разбирательств (например, опять мы чего-то положить забыли :), просьба направлять на *editor@igromania.ru* либо на почтовый адрес редакции. Разумеется, уже без всяких спецпометок на конвертах и иных ограничений.

Редактор рубрики "CD-Мания" и содержания компакт-диска — **Святослав Торик** (*torick@igromania.ru*).

Программирование и дизайн компакт-диска — **Денис Валеев aka Дионис** (*webmaster@igromania.ru*).

Содержание рубрики готовили к печати: **Святослав Торик** (*torick@igromania.ru*), **Алексей Кравчун** (*operkot@igromania.ru*), **Олег Полянский** (*rod@igromania.ru*), а также **Геймер** (*gamer.sobaka.igromania.ru*) и другие сотрудники редакции журнала "Игромания". ■

Святослав ТОРИК (torick@igromania.ru)

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

Обойдемся без длительных объяснений и вступительных слов. На компакте этого номера публикуются руководства и прохождения по следующим играм:

1. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn *(полная версия)*
   Автор: Кирилл Шитарев
2. Carmageddon 2000
   Автор: Матвей Кумби
3. Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld
   Автор: Игорь Савенков
4. Heroes Chronicles: Warlords of Wasteland
   Автор: Игорь Савенков
5. HomeWorld: Cataclysm
   Автор: Михаил Кашаев
6. Submarine Titans
   Автор: Глеб Власенко
7. Star Trek: Voyager — Elite Forces
   Автор: Алан Берновский

Суммарный объем в журнале всего этого богатства равнялся бы 160-180 страницам. Все статьи снабжены графическим материалом, в просторечьи именуемым картинками, а по-научному скрин-шотами, и максимально структурирован для удобства в обращении. Единственное, сейчас пока еще не до конца ясно, в каком виде предстанут таблицы (компакт сдается в печать позже номера и они сейчас еще в процессе). Возможно, к этому выпуску их еще не удастся спрограммировать и придется как-нибудь изворачиваться (в момент написания этих слов Дионис как раз там у себя за компьютером полнится думами, чего бы такое с ними сделать :). Пользуйтесь на здоровье. ■

Monstru Magnum

Shadow Dweller
Shadow.Dweller@
p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

Энциклопедия фэнтези-монстров

Третья часть

Ржавильщик (Rust Monster)

Это создание столь же безобидно, сколь и ненавидимо "героями". Его пищей является железо и его сплавы, а прикосновение к металлу вызывает мгновенное окисление оного. Естественно, у хозяев металлических предметов это не вызывает одобрения.

Ржавильщик представляет собой подземное существо с четырьмя лапами и длинным, увенчанным подобием плавника, хвостом. Оно покрыто прочными хитиновыми пластинами ржаво-красного цвета. На голове создания растут огромные усы, придающие ему определенное сходство с тараканами. Ржавильщики живут в пещерах и кружат по ним в поисках пищи — то есть железа, чугуна, стали, мифрила, их сплавов и любых предметов, сделанных из оных. С голодухи они могут употреблять и сырую руду, но предпочитают вкусные изделия из обработанного металла. Почуяв запах приправленного свежим машинным маслицем лакомства, ржавильщик с радостным похрюкиванием бросается в направлении его источника. Найдя вожделенное железо, монстр дотрагивается до него своими усиками, что вызывает мгновенное, полное и необратимое окисление предмета — тот в считанные секунды буквально разваливается на насквозь проржавевшие обломки, которые усваиваются существом лучше, нежели неприготовленный металл. И тогда ржавильщик приступает к пиршеству, нередко вообще игнорируя реакцию изумленного владельца бывшего предмета.

Тело ржавильщика обладает теми же свойствами, что и его усы, поэтому попытки атаковать чудовище мечами и топорами только добавляют калорий его обеду. Именно для таких случаев стоит иметь при себе какую-нибудь деревянную дубинку или каменный топор. Но еще лучше, завидев ржавильщика, просто обойти его стороной. Приобретение нового снаряжения может обойтись недешево.

Сахуагин (Sahuagin)

Нередко называемые "морскими дьяволами", сахуагины являются одними из самых опасных существ, которых можно встретить на морском дне. Эта многочисленная сильная раса слегка гуманоидных амфибий живет разбоем и грабежом кораблей и прибрежных поселений. Они злы, жестоки и коварны, с радостью убивают все живое для пропитания или для удовольствия, включая и себе подобных, и являются главной головной болью как всех без исключения подводных созданий, так и существ с поверхности, чья жизнь связана с морем. Существует несколько гипотез о происхождении этой расы, среди которых наиболее правдоподобной кажется версия о родстве чудовищ с морскими эльфами.

Сахуагины живут в больших подводных городах, чье местоположение является одним из самых главных секретов этой злобной расы.

Их общество полностью построено на идее выживания сильнейших. Возглавляют группы сахуагинов вожди, принцы и короли, обычно добивающиеся этих позиций силой своих мускулов. Часть сахуагинов обладает четырьмя руками, и среди правящей элиты они встречаются особенно часто.

Морские дьяволы разводят акул и используют их в бою — собственно, это единственные существа, которые не находятся в состоянии перманентной войны с сахуагинами. Государственной религией сахуагинов является культ демонической акулы, всеми церемониями заведуют исключительно самки-жрицы, и их вера позволяет им творить различные чудеса, самым популярным из которых является создание зомби и лацедонов из утопленников для еще пущего запугивания моряков или прибрежных поселенцев.



Сатир (Satyr)

Очередное заимствование из греческой мифологии, сатир является блудливым и не отягощенным высокой моралью обитателем лесов. Эти создания описывались с некоторыми отличиями, но наиболее стереотипичный



образ, который теперь воплотился в фэнтези — сильно волосатый гуманоид с козлиными ногами и с рожками на голове. Сатиры были духами плодородия из свиты Диониса, более приземленными версиями бога Пана. Их символом был фаллос, а любимыми развлечениями — пьянки, оргии, похищение женщин и соблазнение нимф, дриад (считается, что они образуют с сатирами одно племя) и прочих "сладких мечт". Со временем образ сатира стал одним из архетипов европейского язычества и сначала оказал решающее влияние на формирование внешности черта в христианские времена, а сейчас воспринимается как один из символов языческого возрождения 19-20 веков (Пан является одним из самых популярных в наши дни языческих богов).

Сатиры в фэнтези — скрытные, избегающие шумных сборищ людей лесные существа. Они любят невинные, жизнеутверждающие развлечения и избегают насилия, но способны постоять за себя, ежели будет на то необходимость. Помимо обычных дрынов, сатиры применяют в бою рога, а также свои волшебные свирели, музыка которых может навеять сон, страх или любовь. Свирели используются всякий раз, когда сатиры завидят компанию людей, включающую красивых женщин или имеющих ценные вещи.

Ползучий курган (Shambling Mound)

Эти создания, также называемые просто "ползунами", представляют собой массу влажных, гниющих растений, образующих отдаленно гуманоидное тело. В глубине этого тела расположен растительный мозг, не слишком развитый, но вполне разумный. Ползуны обитают во влажных, темных и изобилующих растительностью лесах вроде джунглей и болот, но не чураются и подземелий.

Ползун относится к числу самых трудноуничтожимых существ. Его растительная структура вообще не может быть повреждена ударно-рубящим оружием, а колюще-режущее лишь ненамного более эффективно. Огонь не может зажечь влажное, покрытое слизью тело, а холод лишь изредка доставляет ему неприятности. Атаки же электричеством провоцируют быстрый рост существа, от каждого удара током оно увеличивается просто на глазах. Ползучий курган — хищник, не отказывающийся ни от чего, что может истекать кровью. Он атакует огромными, сформированными из лозы "лапами", нанося тяжелые повреждения. Жертва, запутавшаяся в этой лозе, быстро погибает от удушья, захлебнувшись слизью, покрывающей чудище. Отрубание "головы" или "лап" не дает никакого эффекта, ползун просто образует новые — чтобы убить монстра, необходимо порвать его на куски. И если эти куски недостаточно малы и мозг ползучего кургана уцелел, он за сутки создает себе новое тело из окружающей растительности. После чего отправляется по следам обидчиков...

Сирена (Sirine)

Нет, это существо никак не родственно предыдущему и не имеет никакого отношения к сигнализациям. Сирены — персонажи греческой мифологии, изначально почти идентичные гарпиям. Это были злобные и уродливые полуженщины-полуптицы с волшебными голосами, которые песнями завлекали корабли на рифы. Знаменитый Одиссей едва избежал сомнительного удовольствия познакомиться с ними поближе.

Сирены AD&D сильно отличаются от своих прототипов — это очередные представители типажа "сладкая мечта". Прекрасные женщины с великолепными фигурами и расцветкой, выдающей их связь с морем (зеленые волосы, голубоватая кожа), сирены в одиночестве или небольшими группами живут в уединении скалистых берегов или маленьких островков, питаясь дарами моря и время от времени соблазняя мужей рода человеческого, когда у них (сирен, конечно) возникает жажда социализации, что происходит нечасто.

Сирены обладают рядом магических способностей. Они умеют становиться невидимыми, изменять свою внешность, неуязвимы для любых газообразных ядов. Песня сирены очаровывает всех в радиусе десяти метров, а ее прикосновение может сделать человека безнадежным идиотом, равно как и восстановить утраченный разум.

Визгун (Shrieker)

Это создание совершенно безвредно, но может привлечь серьезные неприятности — в самом буквальном смысле слова. Визгун представляет собой гигантский гриб, который издает невыносимый звон, когда на него попадает свет. Колебания почвы от шагов также привлекают внимание этого существа, с теми же последствиями.

Визгун — идеальная сигнализация, придуманная самой природой. Гриб этот, как и все грибы, любит влажность и темноту, поэтому встречается в основном в подземельях.

Хорошо удобренная почва необходима для роста и процветания, поэтому в интересах визгуна обеспечить стабильный завоз трупов под свою шляпку. В естественных условиях это достигается симбиозом с другой формой грибов — фиолетовой поганкой. Эта последняя обладает несколькими щупальцами, выделяющими разлагающую плоть секрецию. Вой визгуна привлекает какое-нибудь животное, фиолетовая поганка наносит удар исподтишка — и парочка грибов на несколько недель обеспечена удобрениями.



Волшебные существа Подземья часто культивируют визгунов как систему охраны и оповещения. Грибы выращиваются в стратегически важных местах, и на их звуки всегда готово сбежаться несколько патрулей. Особенно злоупотребляют этим темные эльфы, каждый родовой замок которых в изобилии оборудован визгунами. Они же и выработали наиболее эффективный способ отключения сигнализации — стрелы и арбалетные болты, на которые наложено заклинание Тишины.

Скелет (Skeleton)

Скелеты — самая тривиальная форма нежити. Они встречаются повсюду и обычно укладываются "героями" обратно в могилы с легкостью необычайной. Внешний вид этих созданий вполне очевиден — скелет человека или иного гуманоидного существа, а то и животного, оживленный некромантией. Недобрые жрецы и волшебники с помощью черной магии поднимают давно разложившиеся останки из гробов и строгают из них неумелые и тупые, но дешевые и легковосполнимые армии.

Как и всякая нежить, скелеты неуязвимы к магии смерти и холода и к волшебству, воздействующему на мозг. Колюще-режущее оружие малоэффективно против них, так как чаще свободно проходит между ребрами, нежели ломает кости. Чтобы избавиться от скелета, необходимо буквально раздолбать его на куски — но все равно его хозяин всегда может воспользоваться костями для поднятия нового скелета.

К сожалению, обыкновенные бродячие костяки — не единственная разновидность скелетов.

Куда более могущественным является гигантский скелет (Giant Skeleton). Вопреки ожиданиям, это вовсе не скелет великана (это было бы слишком просто), но обычный труп, увеличенный с помощью ряда заклинаний. Гигантские скелеты гораздо сильнее и немного умнее обыкновенных. Внутри их грудной клетки горит волшебный огонь, и время от времени они способны создавать из него огненные шары большой силы. Неудивительно, что сами они к огню неуязвимы.

Еще более страшной формой нежити является воин-скелет (Skeleton Warrior). В более примитивных системах, использованных в CRPG, эти создания являются просто апгрейдами обычных скелетов, но в AD&D они намного могущественней. Воин-скелет — это неупокоенный рыцарь, оживленный черной магией или проклятием. Душа воина упрятана в золотую корону, и тот, кто ее носит, может контролировать все действия монстра. Монстр, в свою очередь, спит и видит, как бы эту корону отнять и обрести покой, предварительно даровав этот же покой бывшему хозяину максимально болезненным способом. Воины-скелеты неуязвимы для немагического оружия, практически невосприимчивы к волшебству и сражаются с мастерством, унаследованным со времен, когда они были людьми.

Слаад (Slaad)

Аборигены Внешнего плана абсолютного хаоса, известного как Лимбо, слаады являются могущественными и непредсказуемыми существами. Они имеют на удивление выраженную — для столь анархичных созданий — склонность ко злу и жестокости, а живут в соответствии со строгой иерархией, место в которой определяется силой и размерами.

Слаады напоминают гигантских лягушек с огромными пастями и длинными когтями.

Разные подвиды слаадов имеют разные цвета шкуры, наиболее распространены синие и красные. Более могущественные зеленые и серые слаады и слаады смерти встречаются гораздо реже — во всяком случае, пережить встречу с ними и рассказать о ней смогли немногие.

Красные слаады уникальны своим способом размножения, который напоминает незабвенных Чужих. Под когтями этих существ находятся крохотные зародыши, которые при нанесении повреждений противнику попадают в рану и по кровеносной системе перемещаются в область грудины, часто незаметно для носителя. Через несколько дней эмбрион слаада проедает отверстие наружу и таким образом рождается — с очевидным побочным эффектом для невольного "родителя".

Слизняк (Slug)

Гигантская разновидность обыкновенного садового слизня, это создание является воистину чудовищным. Огромная туша в 10-15 метров длиной, с гигантской пастью и толстой, упругой шкурой, слизняк выглядит как улитка под хорошим микроскопом. Но размеры у этой улиточки вовсе не микроскопические.

Как и их садовые родственники, гигантские слизняки обитают в темных и влажных местах, предпочтительно с обилием растительности; этой последней они и питаются.

Гиганты, впрочем, не брезгуют и мясом, желательно крупных млекопитающих — кролик или кошка ну никак не наполнит столь огромный желудок. Слизняк невероятно прожорлив и имеет свойство тотально опустошать территорию, которую он в состоянии проползти за день. К счастью, быстротой он не отличается, поэтому кое-какая растительность и фауна в мультивселенной еще сохранилась.

Отсутствие костей позволяет чудовищу пролезать в места, кажущиеся совершенно недоступными для него, — например, в двери домов. По той же причине и еще из-за напоминающей толстую резину кожи

слизняк совершенно невосприимчив к атакам ударно-дробящего свойства. Сам же он имеет на вооружении бесконечный запас чрезвычайно едкой кислоты, служащей ему желудочным соком. Слизняк не скупится на плевки этой субстанцией, и, хотя меткостью он не отличается, одно лишь количество кислоты, как правило, способствует перевариванию вероятных противников на месте.



Дух (Spectre)

Одна из форм бестелесной нежити, духи могущественны и очень опасны. От всех прочих разновидностей неупокоенных мертвецов их отличает удивительная даже для нежити злоба и агрессивность. Они люто ненавидят все живое и моментально атакуют все, что шевелится. Как ни странно, духи наделены интеллектом, смыслят в тактике и сохраняют после трансформации знания и навыки (а нередко и внешность). Тем не менее переговоры с ними невозможны — все устремления духов направлены на истребление ненавистной им жизни. Вкупе с бестелесностью это сделало изучение их природы неосуществимым, так что мы знаем о них лишь то, что можно выяснить опытным путем.

Духи селятся в самых темных, недоступных свету местах. То есть в подземельях. Нелюбовь к свету имеет не только психическую и эстетическую природу — солнце ослабляет их связь с планом отрицательной энергии, делая духов более уязвимыми. Если в подземелье вы видите обилие пыли и отсутствие живых существ, это может быть намеком на то, что здесь обитают призрачные убийцы.



Главным оружием духов является способность высасывать жизненные силы — иными словами, отбирать нажитые нелегким мясницким трудом т.н. "уровни" т.н. "опыта". Причем аж по два за атаку. Нетрудно понять, что чудовищ, более ненавидимых манчкинами (см.), просто не существует — любой из них предпочтет десять раз быть убитым, а потом встать и пойти, чем лишиться одного уровня.

Сфинкс (Sphinx)

Мы давно потеряли счет всяким существам-гибридам, заселившим эти страницы, и тем не менее — вот еще одно. Название "сфинкс" пришло из греческой мифологии, где Сфинксом звали уникальное существо с телом льва, птичьими крыльями и головой и грудью женщины. Это чудо природы было страсть как охоче до загадок и развлекалось загадыванием их (вернее, ее — загадка была одна) прохожим. Те, кто не мог ответить, оставались со Сфинксом на ужин в качестве главного блюда. Хотя загадка была на редкость идиотская, Сфинкс долгое время процветал и на голод не жаловался, пока к нему в гости не забрел небезызвестный Эдип и не отгадал ребус. Оскорбленный в лучших чувствах и оставшийся без обеда, монстр с горя бросился в пропасть. В более древней версии мифа загадок не было, а Эдип использовал не острый ум, а острый меч.

У нас, однако, слово "сфинкс" прочно ассоциируется с обликом, родившимся на пару тысяч лет раньше и совсем в другом месте. Да, речь идет об охраняемом государством памятнике монументальной архитектуры эпохи Древнего Царства. Связь между египетским колоссом и греческим термином нам выяснить не удалось (собственно, мы не очень-то и старались), но она явно существует. Возможно, монумент вдохновил впечатлительных греков на создание мифа, а миф вернулся бумерангом и подарил монументу имя.

Сфинксы довольно широко изрядно распространены в фэнтези. Чаще всего пришедшая из мифа традиция — монстр, предпочитающий сражаться на загадках — сохраняется в играх. О роли сфинксов как монументальных архитектурных сооружений тоже вспоминают нередко — почти всякий раз, когда возникает необходимость украсить чем-нибудь эдаким пустыню.

В AD&D сфинксы являются персонажами в чем-то комическими. Существует четыре их типа — андросфинксы, гиросфинксы, криосфинксы и иеракосфинксы.

Гиросфинксы — сфинксы классические, женского пола.



Андросфинксы — их мужской аналог, они наиболее могущественны, мудры и добры среди всех этих созданий. Два других типа — мутанты, в которых человеческие черты заменены соответствующими элементами от баранов (криосфинксы) и ястребов (иеракосфинксы). Последние очень смахивают на грифонов и загадки совсем не любят, предпочитая без лишних церемоний приступать к обеду. А комизм ситуации в том, что среди сфинксов разыгрывается любовный четырехугольник расового масштаба. Криосфинксы и иеракосфинксы очень любят гиросфинксов — собственно, больше им любить как бы и некого. А гиросфинксы их не любят — они любят андросфинксов, причем настолько, что могут искать их годами. И им приходится искать их годами, потому что андросфинксы в панике прячутся — любят они только себя. Вот такой мексиканский сериал.

Паук (Spider)

Арахнофобия (как и инсектофобия) является для создателей монстрятников неисчерпаемым источником вдохновения. Варьируя размеры, расцветки, интеллект и силу яда, они с неизменным успехом производят



на свет все новые и новые породы пауков, одна другой ужасней. В лесу или в подземелье эти создания являются одними из самых популярных — и опасных — противников. Всем арахнидам свойственно впрыскивание более или менее сильного яда при укусе и плетение паутины либо иное средство для обездвиживания добычи и перемещения по стенам и потолкам.

Большой паук (Large Spider) является наиболее распространенной формой членистоногих монстров. Колонии этих полуметровых пауков плетут очень прочную и толстую паутину, после чего залегают в засаде и поджидают жертву. Когда оная появится и застрянет в паутине, пауки атакуют, используя клыки, яд которых наносит тяжелые повреждения.

Огромный паук (Huge Spider) достигает диаметра в два метра. На плетение паутины он не разменивается — размеры позволяют ему смело выходить на бой против любой добычи из своей весовой категории или же внезапно атаковать из засады. Яд этого паука не уступает в смертоносности предыдущему.

Разновидностью огромного является сторожевой паук (Watch Spider). Эти создания обладают интеллектом и обычно выполняют работу сторожевых псов. Их яд обладает паралитическим действием.

Гигантские пауки (Giant Spider) имеют множество разновидностей, но все они являются увеличенными до 3-4 метров версиями большого паука. Яд этих тварей убивает на месте.

Фазовые пауки (Phase Spider) являются одними из самых смертоносных. Их магическая природа позволяет им свободно перемещаться между материальным миром и Эфирным планом, а из-за длинной шеи и человекообразной головы их можно спутать с драконами. Фазовый паук предпочитает материализоваться за спиной у жертвы, вцепиться клыками и исчезнуть вновь, пока она разворачивается. Если еще успеет развернуться — яд этих пятиметровых арахнидов также вызывает мгновенную смерть.

Меч-паук (Sword Spider) является редким неядовитым исключением среди пауков. Впрочем, яд ему и не нужен — лапы этого четырехметрового чудовища покрыты острейшими хитиновыми пластинами и фактически представляют собой восемь смертоносных клинков. Завидев добычу, меч-паук просто прыгает на нее, выставив лапы вперед, и жертва по-быстрому превращается в дуршлаг.

Паук-шептун (Whisper Spider) кошмарен даже по сравнению со своими малопривлекательными родственниками — он достигает шести метров в диаметре. Несмотря на размеры, шептун передвигается удивительно тихо и великолепно умеет маскироваться. Из своей паутины чудовище может изобразить все, что только можно из нее сплести — от флагов, играющих роль приманки, до метаемых им сетей. Укус этого паука лишает жертву сознания на время, вполне достаточное для перемещения ее в желудок.

Фея (Sprite)

Термин "фея" (faerie, или sprite) обычно объединяет под собой группу народцев, имеющих схожие черты. Среди них — собственно феи, пикси, никси, домовые и некоторые другие существа. Все они отличаются крохотными размерами, слегка извращенным чувством юмора и добрым нравом, который, однако, редко распространяется на людей.

Феи возникли из остатков языческих представлений как персонажи средневековых легенд, откуда перекочевали в новое время как герои сказок. До появления фэнтези с его фундаментальными стереотипами фей смешивали с эльфами, на теперь существует очевидная необходимость в разграничении этих существ, чтобы всякие Андерсены с "дюймовочками" эльфами не вносили сумятицу в наши бедные головы. Да, собственно, сказка "Дюймовочка" как раз является хрестоматийным трудом о нравах и обычаях фей. В наше время феи являются любимыми персонажами последователей более безобидных разновидностей европейского неоязычества — например, Викки.

Традиционные феи все-таки будут побольше дюйма, но редко вымахивают выше полуметра. Это красивые, изящные существа, напоминающие эльфов в миниатюре, но снабженные крыльями наподобие стрекозы или бабочки.

Они обитают на живописных лесных полянах, водят дружбу с животными и друидами и не любят всяких злыдней типа орков или людей. Несмотря на размеры, феи способны постоять за себя, при необходимости используя стрелы с усыпляющим ядом. Любимое развлечение фей — ночные оргии в кругу из гигантских поганок. Веселый шум этих гулянок нередко привлекает посторонних, коих феи могут и пригласить в свой круг — но увы, принявшему это предложение грозит проснуться с полной амнезией, и не исключено, что через несколько лет.

Пикси отличаются от фей значительными магическими способностями. Они невидимы, и проявляются лишь тогда, когда хотят над кем-нибудь жестоко приколоться. Любимое их развлечение — разводить людей на деньги и дразнить их грудами золота.

Стригой (Stirge)

Мы взяли на себя наглость использовать для перевода слово "стригой", хотя этот славянский монстр — обычно колдун или упырь — не имеет со stirge ничего общего, кроме разве что любви к крови. Однако, мнится нам, сходство названий неспучайно, и пусть это станет нашим оправданием на суде. Блого оригинальных стригоев, насколько нам известно, авторы игр, книг

и монстрятников позабыли, вопреки своей обычной привычке намертво вцепляться в разных чудищ.



Популяризованный AD&D стригой представляет собой уродливый синтез птицы и комара. Это бурая птичка с размахом крыльев в полметра, с длинным, напоминающим комариное, жалом и четырьмя лапками, заканчивающимися цепкими клешнями. Питается стригой кровью, а также кровью и, в качестве дополнения к рациону, кровью. Для разнообразия он может иногда попить крови разных биологических видов.

Кровь притягивает стригоев, как мед — пчел. Они чуют теплокровных на огромном расстоянии и способны находить мельчайшие щели в доспехах. После того, как стригой вцепился в жертву, оторвать его можно только мертвым или насытившимся.

А насыщается он долго — у обычных людей нет и половины такого количества крови. Для мест с организованной охраной правопорядка или с деньгами/экспой для "героев" стригои особой опасности не представляют — убивать их при достаточном умении нетрудно, особенно когда они отдыхают, одурев от гемоглобинового передозняка. Но ежели махать дрынами никто в округе не умеет, эти монстры становятся настоящей бедой.

Три-крин (Thri-Kreen)

Эти создания напоминают гигантских богомолов. Они покрыты прочным хитиновым панцирем и имеют шесть конечностей, лишь две из которых потребны для ходьбы. Прочие обладают четырьмя когтистыми пальцами каждая и могут использоваться и как естественное оружие, и для использования более совершенных инструментов умерщвления.

Три-крины довольно умны, но находятся на низкой ступени развития. Цивилизация у них практически отсутствует, обычно они объединены в небольшие охотничьи племена. Язык этих созданий представляет собой пощелкивание и скрипение жвалами, посему общаться с ними — как на их родном языке, так и на человеческом — весьма затруднительно. Среди три-кринов нередко попадаются друиды и псионики, но иные формы волшебства у них не встречаются.

Избранным оружием три-крина является "гитка" — длинная обоюдоострая алебарда. Четыре руки позволяют богомолу вертеть этим громоздким аксессуаром с удивительной легкостью и мастерством, атакуя обоими концами. Другим любимым инструментом является "чаткча" — нечто вроде каменного бумеранга. Он может поражать цель на расстоянии до 90 метров, а в случае промаха возвращается назад.

Три-крины плотоядны, и за отсутствием животных не брезгуют питаться плотью разумных существ. Это нередко приводит к столкновениям с людьми и другими расами. В иных условиях, впрочем, с ними вполне возможно сотрудничество, а в мире Dark Sun они даже доступны как раса для персонажей игрока.



Тарраска (Tarrasque)

За вычетом манчкинов (см.), тарраска является самым ужасным чудовищем, когдалибо посещавшим игры AD&D. Знатоки, впрочем, настаивают, что у достаточно крутого и при этом умного противника, вроде древнего дракона или лича, на тупую тарраску сил хватит, но факт остается фактом — по ТТХ тарраска является бесспорным лидером.



Происхождение этого монстра неизвестно, но предполагается, что это божья кара, которую спускают на несчастный мир за грехи его обитателей. Тарраска представляет собой пятнадцатиметрового двуногого ящера с длинным хвостом, чудовищной пастью и парой рогов. В общем, маленькие тиранозавры мечтают стать такими, когда вырастут.

Плоть тарраски уязвима только для магического оружия и постоянно регенерирует — даже если от чудовища останется только кусок хвоста, из него отрастет заново тело, которое будет очень недовольно. Шкура тарраски неуязвима к огню и отражает молнии и другие заклинания баллистического типа, причем нередко — обратно в волшебника. Чудовище обладает немыслимым количеством хитов и вполне адекватными атаками — либо оно дерется передними лапами, зубами, хвостом и рогами, либо просто бежит вперед и топчет все, что попадется на пути.

Титан (Titan)

В греческой мифологии титаны — первое поколение богов, олицетворение необузданных стихийных сил. В количестве 12 штук они были рождены Геей (Землей) от Урана (Неба) и узурпировали власть последнего, лишив его детородных причиндалов (вот как далеко может простираться сыновняя любовь). Организатору сего мероприятия титану Кроносу, впрочем, долго царствовать не довелось — он принял ту же участь от руки своего сына Зевса. В последовавшей десятилетней войне — титаномахии — боги-олимпийцы одержали победу и запрятали титанов в Тартар, где оные и пребывают по сей день.



Титаны фэнтези почти повсеместно являются предельно продвинутым вариантом великанов (см.) — иногда примитивно, как "самый крутой апгрейд", иногда с почти божественным статусом, но место между великанами и богами им обеспечено всегда. Это огромные, прекрасные, умные и высококультурные гуманоиды, обычно обитающие на тех Внешних Планах, где живут подходящие им боги — то есть греческий пантеон и, реже, скандинавский. Титаны достигают восьми метров роста, одеваются по греческой моде и обладают ярко выраженным сангвиническим темпераментом — равно быстрые на веселье и гнев, они легко увлекаются и легко меняют интересы.

В бою титаны применяют полулегендарные молоты чудовищных размеров, способные ровнять дома с землей одним ударом. Они также обладают обширным арсеналом волшебства, магического либо жреческого. Наконец, каждый титан, почти как бог, имеет некую сферу существования, за которую отвечает, и обладает могущественными способностями, связанными с этой сферой. Например, титан, отвечающий за правосудие, всегда отличает правду от лжи, а титан, заведующий смертью, может одной лишь мыслью умертвить кого угодно.

Триэнт (Treant)

Очередное изобретение Толкиена, энты — "пастыри древ" — были долгоживущим народом людей-деревьев, охраняющих леса Средиземья от вреда. Как и в случае с хоббитами, TSR за использование термина надавали по рукам — по копирайтным причинам, и в AD&D энты превратились в триэнтов. И хотя это название за пределами "Подземелий и драконов" также не прижилось, но сам образ человекообразного дерева кочует из игры в игру с завидной живучестью, только именуется обычно более изобретательно — например, "ходячий дуб" или даже "человек-дерево".

Типичный триэнт равен высотой и толщиной старому дубу. Его тело покрыто толстой корой, роль волос играют многочисленные мелкие ветви с листьями, руки — ветви покрупнее, пальцы ног — корни. В своих владениях триэнт с легкостью становится почти неотличим от окружающей поросли, ему нужно лишь свести ноги вместе и замереть. Если пришельцы не являются опытными лесниками, их может ждать неприятный сюрприз — особенно если они собрались было пустить сей древний дуб на дрова.

Триэнты являются долгожителями, существуют по несколько тысячелетий и потому не склонны к контактам с более "торопливыми" народами.

Сами они торопливостью совсем не страдают, и только угроза пожара или нашествия орков с топорами может пробудить их от непрекращающейся медитации.

Троглодит (Troglodyte)

Троглодит — это древний пещерный человек. У нормальных людей. А вот у нас троглодиты к древним человекам никакого отношения не имеют, хотя они тоже, так сказать, пещерные. Троглодиты — раса относительно разумных и очень злобных человекообразных ящеров, люто ненавидящих людей и столь же люто влюбленных в сталь.

Троглодиты достигают двухметрового роста и выглядят точь-в-точь как поставленные на задние лапы ящерицы неприличных размеров. Длинный хвост служит этим чудищам дополнительной опорой, пасть полна острых зубов, а спина украшена гребнем, но только у самцов. Цвет же шкуры троглодиты способны менять, сливаясь с окружающей средой, что делает их вдвойне опасными.

Существа эти не особенно умны, и цивилизация у них практически отсутствует. Они селятся кланами в пещерах поблизости от человеческих деревень и живут грабежами и людоедством. Красть троглодиты предпочитают сталь, особенно в виде оружия — сами они способны производить разве что каменные топоры, да и те есть далеко не у всех монстров.

В бою троглодиты стараются выжать побольше из своей способности к камуфляжу. Укрывшись на фоне скал, они забрасывают врагов своими патентованными дротиками, после чего с зубами и когтями наперевес бросаются в мясорубку. От испытываемого в оной возбуждения троглодиты сильно потеют, и вонь их пота настолько сильна, что их противники начинают ощущать резкую слабость.

Тролль (Troll)

Первоисточником троллей является скандинавская мифология, где эти создания являлись более приземленными и хилыми родственниками великанов-йотунов и вовсю гадили людям. Позже они нередко появлялись в фольклоре, в разных ипостасях. Наиболее типичны из сюжетных вставок с участием троллей следующие две: выколачивание денег из проезжающих по облюбованному троллем мосту и окаменение под лучами солнца. Однако типичные тролли в фэнтези появились из сравнительно современного литературного произведения, причем, как ни странно, это даже не "Властелин колец" и не "Хоббит" (в котором тролли тоже были), — а "Три сердца, три льва" Пола Андерсона.

Классический тролль обладает рядом характерных черт. Это высокое, сгорбленное чудовище, худющее, как узник Бухенвальда, с длинными лапами, коими оно при ходьбе подметает пол. Тролль имеет живые и шевелящиеся волосы черного цвета, глаза им в тон, зеленую шкуру и обязательную длинющую носяру. Хотя чудище выглядит хрупким и очень неуклюжим, на деле оно сильно, как великан, и невероятно проворно.

Самой неприятной чертой тролля является его способность к регенерации, которой могли бы поза-



видовать даже вампиры. Раны монстра зарастают с огромной скоростью, утраченные конечности заменяются за неделю, а при критических повреждениях чудовище может возродиться даже из кончика носа. Единственной панацеей от этого таланта является огонь или кислота — эти субстанции наносят плоти троллей тяжелые повреждения и препятствуют регенерации.

Помимо обычных троллей, существует множество более редких их разновидностей. Это, в частности, скраг — водный тролль, возрождающий легенду о рэкете на переправах; двухголовый тролль, произошедший от скрещиваний с эттинами и обладающий худшими чертами обоих чудовищ; тролль пустыни, уязвимый для обычной воды; и даже призрачный тролль-нежить. Все эти создания сохраняют основные признаки вида — проворство и высокую скорость регенерации.

Бурый неуклюг (Umber Hulk)

Бурый неуклюг — один из самых распространенных и опасных хищников AD&D'шных подземелий и просторов некоторых иных игр. Эта громадина достигает двух с половиной метров ростом и полутора — шириной плеч. Из ее пасти торчат огромные бивни, а украшением головы являются аж четыре глаза, расположенных в линию. Мощные мускулы неуклюга покрыты крепкой хитиновой шкурой, цвет которой см. в названии главы. Извините, кстати, за корявость перевода (позаимствовано из фидошного обсуждения переводов AD&D двух-трехлетней давности), но лучшего не нашлось. К тому же его неуклюжесть (каламбурчик-с!) вполне соответствует значению.

Чудовище это обладает надежной защитой и весьма опасно своей грубой силой, но в его арсенале есть и более неприятные способности. Всякий, кто будет играть с неуклюгом в гляделки, вскоре станет вести себя весьма иррационально — бросаться на друзей, стоять в прострации, грызть гранит и проявлять другие признаки тяжелого психического расстройства. К счастью, это явление преходяще, но часто облегчает чудищу процесс добычи пропитания. Хуже того, неуклюг великолепно адаптирован к своей среде обитания. Он может прокапываться сквозь твердую скальную породу с легкостью необычайной, устраивать обвалы, прятаться за тонкой прослойкой камня рядом с коридором — в общем, любыми способами использовать окружающую подземную среду для получения преимуществ в охоте. Многие "герои" навсегда лишались дара речи, когда утыкались в завал поперек коридора, а у них за спиной прямо сквозь толщу камня вываливался неуклюг. Благо тормознутое чудище чрезвычайно уязвимо для 33-го приема карате, более известного как "делай ноги!".

Единорог (Unicorn)

Одно из древнейших мифических существ, единорог впервые появился на изображениях в доарийских городищах Индии. Тогда это существо еще обладало телом быка, которое позже превратилось в лошадиное. Уже известные нам древние греки, склонные закладывать за шиворот, верили в реальность единорогов и поселяли их то в Индии, то в Африке. В Средние Века это существо стало популярным персонажем фольклора, гарцевало на множестве рыцарских гербов. Среди самых популярных легенд о единорогах — магические свойства их рога, который защищал от всякого яда, и их платоническая любовь к девственницам, кои считались единственными человеческими существами, чье общество волшебный конь мог терпеть и даже приветствовал. Так как девственниц теперь практически не существует, единорогов мы также не встречаем. А жаль...

Единороги фэнтези в целом соответствуют средневековой традиции. Это прекрасные снежно-белые существа, воплотившие в себе идеал лошадиной красоты. Красота эта дополняется витым белым рогом длиной до метра, растущим изо лба существа. Единороги ведут очень скрытный, замкнутый образ жизни, семействами обитая в лесах и избегая всяких контактов с иными разумными и не очень видами, за исключением таких же лесных существ — дриад, пикси, друидов... Выбравши себе рощу, клан единорогов взваливает на себя обязанность следить за порядком в ней — отпугивать орков, жгущих и грабящих, или там протыкать рогами детей, ненароком сломавших веточку. Надо сказать, удар рогом, да с хорошего разбега чрезвычайно болезненнен; а если он не подействует, единорог может телепортироваться метров на триста и попробовать еще раз.

Нежелание единорогов встречаться с хомо сапиенсами, увы, не встречает взаимности у последних. Параноидальные женихи очень любят "убеждаться" в непорочности своих невест, проверяя, не клюнет ли на них единорог, — к вящему неудовольствию обоих сторон. Как будто нельзя воспользоваться старым, испытанным способом. Но бегать от мнимых девственниц — это еще не самая большая забота единорогов. Всякий добрый и справедливый правитель, подданные которого не перестают мечтать о смертельном яде в его пище и питье, просто мечтает, в свою очередь, лишить какого-нибудь единорога единорожьей гордости — дабы народ терпел доброту и справедливость еще энное количество лет. Соответственно, половина алхимиков в мультивселенной живет и процветает превращением бедных единорогов в обычных лошадей, к разочарованию другой половины, специализирующейся на изготовлении ядов. ■



Doctor (rod@igromania.ru)

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Разработчик: Westwood
www.westwood.com
Похожесть: Dune 2, C&C, Red Alert
Дата выхода: Начало 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-266, 64 Mb
Желательно: PII-500, 128 Mb, 3D уск.
Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть, модем
www.westwood.com/games/emperor
www.duneemperor.com

Генеалогическое древо стратегий от компании Westwood растет, неукротимо приближаясь к стадии баобаба. Но, по-моему, это вызывает энтузиазм только у самой компании Westwood, застенчиво приписывающей нолики к суммам на своих банковских счетах. Red Alert могла бы стать достойным завершением серии, однако рисовать нолики — такой увлекательный процесс, знаете ли...

Поэтому на фокус под названием Dune 2000 особо обижаться не стоило, тем более что у игры были свои приятные стороны. Я и не обиделся, но Tiberian Sun, а позже и Red Alert 2 покупать не стал. Не потому, что это плохие игры — судя по отзывам, это не так. Но скучно же, девушки! Скучно.

Скажем, третий WarCraft я жду с нетерпением. Ибо знаю, что, щелкнув на запускающий ярлычок, не увижу на экране WarCraft 2 с перерисованной графикой. Орки и люди останутся на месте, но это будет другая игра.

Касательно же Emperor: Battle For Dune у меня такой уверенности нет.

Дюна оптимизированная

Это, видимо, закон природы: чем больше порядковый номер игры из серии "Дюна", тем меньше в ней остается Фрэнка Херберта. В первой, приключенческой, Херберт был в изобилии. В сюжете Dune 2 Westwood изрядно пошуровала руками своих сценаристов. Сценаристы напряглись и породили ордосов, и не только. Но кое-что хербертовское еще оставалось.

Для Emperor из оригинальной книги взята только вселенная, да и то, так сказать, "доработанная". Нисколько не сомневаюсь в таланте веcтвудовских сюжетчиков, да только старине Фрэнку станет неуютно в гробу от смелости их вмешательства.

Короче, кто контролирует спайс, тот контролирует Арракис. Кто контролирует спайс, правит миром. Это ясно даже полному кретину. Зато неясно, зачем Падишаху-Императору Фредерику IV понадобилось натравливать друг на друга Великие и Малые Дома, все сразу. Видать, спайса обожрался. Дома ввязались в междоусобицу за право разрабатывать залежи меланжа на Дюне, и это каким-то образом привело к убийству Фредерика. Теперь ценная планета ждет своего хозяина. Который, овладев ей, немедленно начнет контролировать вселенную.

В общем, мы делили апельсин — много наших полегло. Глубокая и проработанная до мельчайших деталей предыстория.

Снова трое в лодке

По установившейся традиции, в схватке за Арракис и императорский трон примут участие три Великих Дома. Вы их знаете еще по второй "Дюне". "Благородные Атридесы, подлые Харконнены и коварные Ордосы". Как сейчас помню любительскую "локализацию" пятилетней давности.

Но, в отличие от "оригинала", в Emperor будет присутствовать еще пять группировок рангом пониже. Это сбившиеся в банду имперские гвардейцы — сардукары, фримены — коренные жители Дюны, могущественная торговая гильдия КХОАМ, какие-то новоявленные тлейлаксу, которые все сплошь поклонники биотехнологий, и загадочная раса икс (так и называется: "Ix"). Смысл наличия этих суб-Домов таков: любой из трех Великих Домов может вступить с ними в союз, вследствие чего получит дополнительные технологии и, возможно,

● Оцените размерчик юнитов. Видимо, снято с максимальным приближением камеры.



некоторые тактические преимущества. Одновременно можно состоять в союзе не более чем с двумя суб-Домами. Что будут делать те три, с которыми вы не вступите в альянс, — неизвестно. Скорее всего, они не замедлят устроиться под крылышком ваших врагов. А может, сами по себе шалить начнут, интрижки двигать. Или — и то и другое попеременно.

Юнитология

Рассказ о юнитах/зданиях, в теории, можно раскатать хоть на целую страницу — официальный сайт до краев забит соответствующей информацией. Можно. Но незачем. Лучше разберемся с наиболее показательными примерами.

Одним из них мне видится Минотавр Атридесов — здоровая махина с четырьмя пушками, одним залпом способная переработать на удобрения взвод пехоты. Известный всем Орнитоптер здесь будет играть роль бомбардировщика. Еще у Атридесов будет снайпер, любитель смотреть на мир через окошко оптического прицела. Advanced Carryall способен по вашему приказу слопать любой доступный юнит на карте и выплюнуть его в заданной точке.

Харконнены порадуют нас весьма необычной Buzzsaw — по сути, огромной самодвижущейся циркулярной пилой, умеющей не только разваливать надвое неосторожные юниты, но и уничтожать на корню поля спайса. Конечно, никуда не денется любимый всеми Девастатор, одна из самых сокрушительных машин в игре.

Впрочем, самой опасной штукой на Дюне как были, так и остаются Шаи-Хулуды, гигантские песчаные черви. Им плевать на мощь Девастатора и пушки Минотавра. Они хотят жрать. Помню, как я бледнел от ненависти к дизайнерам Westwood, видя, как мой последний харвестер исчезает в глотке прожорливого гада. Так вот, в Emperor червей станет больше, они будут красивее, умнее и чувствительнее. Они будут сверлить песок с бешеной скоростью, направляясь к источникам вибраций. Взрослый червь одним глотком способен прекратить небольшую стычку с участием нескольких машин и пары дюжин пехоты. Юные черви скромнее и на раз насыщаются жалким пятком людишек.

Слегка походовая RTS

Миссионная структура — одна из немногих новаторских находок Westwood. Миссии не будут идти одна за другой, как детали на конвейере, составляя постепенно вашу победу. Точнее, будут, но вам каждый раз предоставляется возможность выбрать для атаки любую из областей, граничащих с завоеванной вами территорией.

Нечто подобное было и в Dune 2/C&C, но там прохождение представляло собой жестко сконструированную и заскриптованную структуру. А здесь мы, по сути, имеем дело с динамической компанией. Ибо противник тоже умеет нападать на подвластные вам области (вот вам и элемент походовости), коих всего будет 33. Правда, неясно, до каких пор

● Вспомним молодость. Слева направо: Пол Атридес, Барон Владимир Харконнен, Падишах-Император Шаддам.



Синие цвета, база Атридесов.

можно будет жонглировать переходящими из рук в руки областями, но что общее число миссий приближается к сотне — факт. Конечно, вряд ли вам удастся отыграть их все за одно прохождение. Средняя кампания будет состоять из 10-15 миссий. Грубый математический подсчет говорит нам, что знакомство со *всеми* миссиями Emperor уложится в как минимум шести-семикратное прохождение.

Сложность миссий зависит от расклада на карте. Вклиниваетесь в территорию врага — будьте готовы столкнуться с заметно более серьезными проблемами, нежели при защите собственных тылов. Атакуя уже окруженную область, можете рассчитывать на существенное преимущество. Кстати, для выполнения миссии не всегда обязательно вынести все войска противника. Цель миссии может состоять, скажем, в заключении альянса с одним из суб-Домов. Если это удалось, не столь важно, установили ли вы полный контроль над областью. Можно оставить там небольшой резерв и завершить захват позже. На глобальной карте эти резервы можно будет передвигать по своим областям, создавая концентрацию сил в наиболее "горячем" регионе.

Если по окончании миссии ткнуть на Retreat, завоевание области придется опять начинать с нуля. Или не начинать, если выяснится, что кампанию можно завершить и так. Полностью проваленная миссия вовсе не означает провала всей кампании. Хотя, видимо, для скорейшего прохождения полезно выполнять все брифинги и захватывать возможный максимум территорий. В зависимости от того, чью территорию вы оттяпали, изменится дипломатическая ситуация в игре — например, отношение к вам суб-Домов.

Снег да снег кругом... А все потому, что это не Дюна, а родная планета Ордосов, Сигма Драконис.

Ваша главная цель на Арракисе — уничтожить главные базы конкурентов. По мере приближения к финалу вы заметите, как буквально на глазах меняются пейзажи — сказывается влияние Домов. Традиционная дюновская пустыня украсится мраморными фонтанами Дома Атридесов, признаки сильно подпорченной экологии проявятся при атаке на Харконненов, и полярный лед скроет песок вблизи штаба Ордосов.

Освободив Арракис от присутствия всех Великих Домов, кроме своего, вы двинете прямиком на их родные планеты — довершать начатое полным разгромом. Соответственно, проходя игры за каждую из сторон, вы побываете на зеленом Каладане, родине Атридесов, на напоминающей промышленную свалку Джеди Прайм, откуда есть пошли Харконнены, и в заснеженном мире Ордосов под названием Сигма Драконис.

Вид земли вокруг базы зависит от Дома, которому она принадлежит. Вокруг обиталища Ордосов медленно расползается корка льда...

Довольно-таки темной лошадкой я бы назвал возможность проходить кампанию в кооперативе. О том, как будет реализован этот режим, не знают даже особы, приближенные к Императору. Westwood как воды в рот набрала, из чего можно сделать предположение, что мы столкнемся с чем-то большим, нежели банальная схема "один строит, другой воюет". Хотя не исключено, что кооператоров может быть и больше, трое, например. Но мне проще вообразить четырехмерное пространство, чем воплощение подобной идеи на практике.

Шум, гром, молнии с небес... Чем это тут занимаются ракетницы Харконненов, остается только гадать.

Дюна в цвете

Посмотрев кочующий по Интернету ролик из игры, я стал спокоен за графику Emperor. Ложную трехмерность ландшафта можно простить, если на нем творится то, что в этом ролике. Полигонные юниты гигантского размера сшибаются в поединках, поливая все вокруг залпами огня. Наполняя пространство искрящимся светом, подобно фейерверку, горят здания размером в пол-экрана. Впрочем, это — размеры в пол-экрана — лечится зумом. В финале из земли выползает циклопический червяк и разевает пасть, как бы произнося "Emperor: Battle For Dune".

Может, я где и увлекся метафорами, но графика смотрится. Ее не хочется критиковать. Хотя пуритански настроенные люди, не признающие иллюминаций, почувствуют зарождение глухого недовольства. За всеми этими ба-бахами теряется стиль, скажут они. И, возможно, будут кое в чем правы.

Спиной вперед

Глупо применять слово "попсовость" к проекту, который изначально задумывался как квинтэссенция попсы. Да это и не страшно, поскольку понятие "элитная RTS" относится к разряду фантастики и потусторонних материй. Плохо другое: люди из Westwood не знакомы с советской эстрадой, а посему не знают, что жизнь невозможно повернуть назад, и упорно пытаются проделать это на протяжении последних трех лет. Тормоз, конечно, тоже механизм. Жаль лишь, что в такой роли выступает бывший флагман индустрии. Честное слово, жаль. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Стратегии от Westwood всегда ждут. Вряд ли Emperor станет исключением, несмотря на откровенную вторичность.



Doctor (rod@igromania.ru)

PEACEMAKERS

Жанр: 3D RTS
Издатель: Ubi Soft
www.ubisoft.com
Разработчик: MASA
www.animaths.com
Похожесть: Вряд ли найдется
Дата выхода: Конец 2000 года
Системные требования
Необходимо: PII-266, 64 Mb
Желательно: PII-500, 128 Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
http://193.251.54.70/noframes/cons_nf_3_00.html

Обратите внимане на название: Peacemakers. Перекрашивание войны в мирные тона — дело, прямо скажем, для жанра RTS нехарактерное. Вспомните хотя бы названия. "Военное ремесло". "Круши, убивай и уничтожай". "Командуй и покоряй". "Тотальная аннигиляция", наконец. А тут — "Миротворцы". Люди, убивающие войну силой танков и бомб; как говорится, клин клином...

Война реальная, современная

...Вышибают. Peacemakers, судя по информации редкой достоверности, наполняющей сайт разработчика, будет тем еще клином. Способным или, по меньшей мере, намеревающимся вышибить к такой-то маме парутройку самых фундаментальных архетипов жанра. MASA не стали метать бомбу в карету царя; "мы пойдем *другим* путем" — картаво прошамкали они и замесили, как водится, револющию. В ее основу легла, похихикивая, реальная жизнь в одном из самых ублюдочных своих проявлений — в виде так называемых "горячих точек". Во всех компьютерных играх, где доселе встречались эти милые раскаленные очажки на политической карте мира, их роль была сходна с ролью любой произвольно взятой войны; все было просто и понятно — есть мы, есть враг, есть мушкетеры, есть гвардейцы кардинала. Воюем за одних, мочим других. Кто гуще покрыл телами павших недругов поле брани — тот победил. Так ли в реальной жизни? Любая горячая точка — это не только регион, где не умолкают выстрелы, но и эпицентр столкновения политических интересов; там зарабатываются деньги на поставках оружия и "пушечного мяса"; там делаются карьеры; оттуда ведутся взрывной силы репортажи, заставляющие мирных граждан приникать к экрану, постанывая от напряжения. Средства масс-медиа (телек, радио, газеты) опытной рукой скульптора лепят общественное мнение. От него — в нормальных странах — зависит популярность политиков/генералов, пытающихся снизить температуру "точек" холодом миротворческих сил. Разумеется, главой игрушечных миротворцев в Peacemakers будем именно мы. Со всеми вытекающими.

Война под объективом камеры

Закрыв глаза игроков на коробящие мораль стороны локальных конфликтов, MASA расставляет акценты на непривычных для RTS идеях. Скажем, известно, что в любой real-time стратегии можно выиграть превосходящим числом юнитов. Так вот — чушь собачья. В Peacemakers вы можете выиграть все битвы, но проиграть войну. Ибо фактором, определяющим победу, здесь выступает умение погасить фитилек (меж)национальной бойни тихо, как свечу. Можно накрыть шквальным огнем всю территорию обитания боевиков, но общество не простит вам гибели мирного населения. Уж репортеры позаботятся о том, чтобы сидящий перед телевизором обыватель почувствовал, какой вы кровавый маньяк и гнусный убийца. От вас отвернутся все гуманитарные организации. Прекратится финансирование; начальство подпишет приказ о досрочном выходе на пенсию. Карьеру можно считать законченной, миссию — проигранной.

Оптимальным путем подавления противника считается политический. Понятно, что можно беречь мирных жителей горячей точки как зеницу ока, избирательно выкашивая боевиков точечными ударами; понятно, что можно вывозить освобожденных заложников в комфортабельную Америку, сверкая перед камерой их вымученными улыбками; понятно, что позволить себе немного пошалить в плане невинных жертв и прочего можно только в отсутствие представителей прессы — и такими способами набирать политический вес и наращивать популярность, застав-

Умиляет строгое соблюдение пропорций — вертолет больше человечка, а дом больше вертолета.



В противовес ландшафтам, модели юнитов сделаны как бы с нарочитой небрежностью. Одно из двух – либо это такой стиль, либо, что более вероятно, взятка системным требованиям.

ляя вышестоящих увеличить дотации на войну. Но когда надо представить себе политический разгром врага в real-time стратегии, мне отказывается служить воображение. А официальный сайт по этому поводу упорно молчит, сделав лишь пару тонких намеков.

Война с умом

Широко известен факт, что в любой real-time стратегии раз выработанная успешная тактика будет работать до конца игры, лишь слегка подстраиваясь под меняющиеся условия. Но в Peacemakers — не будет. "Даром, что ли, преподаватели время со мною тратили?!" — заявляет AI устами разработчиков. В MASA этого умного парня зовут DirectIA (никнейм — SmartOpponent), и они поясняют, что на самом деле это Artificial Life SDK (программное средство разработки искусственной жизни), выпестованный годами упорного труда. Отсюда вытекает масса интересных последствий. Искусственно интеллектуальные юниты будут такими живыми, что вы быстро почувствуете себя генералом настоящей армии, умело пользующимся сильными сторонами человеческой натуры и вынужденным учитывать ее слабости. В клинической практике описывается случай с вертолетом, переключившимся с атаки тройки солдат на огонь по подкатившему к ним джипу с установленным пулеметом — как по более опасному противнику. То есть, похоже, юниты умеют сами расставлять приоритеты в бою. Очевидно, если в какой-то момент приоритетом станет спасение собственной шкуры, солдатня незамедлительно повернется к врагу задом, к тылу — передом, и чесанет что есть мочи подальше от линии фронта. А заградительных отрядов MASA'вские гуманисты не предусмотрели. Зато можно пресечь всякую самодеятельность, отдав юнитам прямые директивы — куда идти и за что умирать. Тогда — пойдут и лягут костьми, даже не пикнув.

Также AI присуще вполне человеческое качество обучаемости. Если на первых миссиях он только будет говорить "агу-агу", разевая рот на вашу замысловатую тактику, то спустя короткое время уже вам придется придерживать челюсть, видя, как компьютер блокирует в зародыше изначально беспроигрышные тактические ходы. Где-то проскользнула информация, что программа сможет сознательно редуцировать свои способности, подстраиваясь под неумелого игрока, но это выглядит полной утопией. Читай это превью Станиславский, он бы так прямо и заявил: "Не верю!". И Немирович-Данченко согласно закивал бы головою...

Для избавления вас от мелких тактических хлопот в Peacemakers введен институт подчиненных командиров. Что-то вроде ботов, осуществляющих локализованное управление небольшими группами юнитов. Надо ли говорить, что вес мозга каждого такого командира явно переваливает за три килограмма и что маршал Жуков покажется сущим младенцем в сравнении с?..

Война акварельная

Открываемые скриншотами пейзажи тщательно срисованы с природы. Песок, натурально, желтый, небо голубое, вода прозрачная. Кондовые такие кадры из живописной 3D RTS. MASA направо и налево расточают похвалы своему движку, устрашающе потрясая терминами типа "прогрессивный рендеринг ландшафта и 3D объектов", "водные эффекты" и "реалистичный терраформинг". Кроме того, будет плавная и покорная игроку камера, умеющая отрывать обзор аж на два километра (интересно, чем это измеряли?). По гигантским, 20x20 км, картам примется бродить местная фауна и, некоторым образом, полигонные войска; воздушная стихия покорится вертолетам и истребителям, тени которых будут стремительно проноситься по земле в солнечную погоду. Короче говоря, дело сотворения мира обещает выглядеть вполне красочно и жизнеподобно.

* * *

Непростая это игра — Peacemakers. Как видите, во многом — новаторская. Явных откровений в ней не чувствуется, но глухое революционное эхо выстрела "Авроры" слышно издалече. Чтобы покорить новый виток спирали, жанр должен накопить требуемый для этого потенциал. В истории стратегий были игры, которые давали такой заряд в одиночку. Peacemakers — не из таких. Но при помощи нескольких коллег она вполне способна вершить перевороты. Осталось — ее и неведомых пока коллег — дождаться. ■

Репортеры суют свои длинные носы в каждую щелку – вот сейчас, например, они снимают компанию против Саддама Хусейна, чтобы "общественность" была в курсе каждого нашего шага.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Да. А чем мы рискуем? В худшем случае игра полетит в мусорную корзину с "экзотическими" RTS, в лучшем – станет радостью для фанатов

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Zero-G Marines

Вот уже лет пять, как игровая индустрия пытается всерьез конкурировать с Голливудом. Начинает ощущаться характерная для "баааальшого искусства" острая жанровая недостаточность. В том же 3D Action еще пару лет назад не зазорно было вставлять сюжет двумя строчками в readme-файле, а теперь поди ж, попробуй без игровой вселенной-то! Вот и бедуют разработчики, не спят ночами, все выдумывают и выдумывают идеи. И порой навыдумывают... Таких, что лучше бы и не.

Год 2353

Миром правят суперкорпорации, каждая из них контролирует определенную часть Земли, а также, выборочно, несколько планет Солнечной системы. TerraCorp — самая могущественная корпорация, в подчинении которой находятся крупнейшие добывающие шахты спутников Юпитера. Так бы и было до скончания веков, но тут неожиданно случился вирус и почти все поумирали. Вдобавок прилетели Зеалоты (Zealots) и напали на горнодобывающую станцию Vista, пропала связь и горячая вода, прорвало канализацию, а компьютер вышел из-под контроля. Крупнейшая станция на крупнейшем из спутников крупнейшей планеты в системе потеряла управление и любые контакты с землей. Уф!..

Возможно, иному читателю станет непонятно, как в такую стройную сюжетную линию вклинились Зеалоты, да и вообще, где справка об использовании лицензии Blizzard? Не скрою, никаких справок у Strategy First нет. Но слушайте дальше.

Значит, пока Зеалоты лютуют на захваченной базе, коррумпированное правительство Земли "посылает" армады войск на уничтожение проклятых захватчиков. TerraCorp же, рассудив, что космофлот землян без лишних церемоний разнесет дорогостоящую станцию на атомы, решает провести самодеятельную зачистку. Для этой, в общем-то, вполне понятной цели из лучших питомников системы выписывают отряд космопехоты, так называемых Zero-G Marines — солдат, специально обученных для ведения боевых действий в состоянии полной невесомости, а порой и в вакууме при температуре -273 по Цельсию.

● Красиво висят... А стоит только им сделать выстрел — и полетят, родимые, кувыркаясь, в открытый космос. Отдача в условиях невесомости — очень неприятная штука.

Эхолет

Это вовсе не описка в слове "эхолот", друзья, это такое левитирующее транспортное средство, кажется из какого-то мультика. Дизайнеры Strategy First решили и тут не ломать себе голову, а просто позаимствовать название и нарядить своих морпехов в Exoshells. Что это дает? Очень просто: человечек в таком чудо-костюме приобретает маневренность майского жука и грацию слона. Кроме того, ему совершенно запрещено держать в руках какое-нибудь серьезное оружие, кроме элементарных световых или пучковых пистолетиков. А иначе никак — отдача, третий закон Ньютона — и гудбай, галактика! Хотя никто и не запрещает апгрейдить лазер найденными на станции батареями или отбирать у поверженных противников какие-нибудь особо хитрые, приспособленные для невесомости образцы военной инженерии. Пресновато, но такого, признайтесь, еще не было.

Жанр: Tactical FPS
Издатель и разработчик: Strategy First
www.strategyfirst.com
Похожесть: Descent, местами Half-Life
Дата выхода: Лето 2001 года
Системные требования
Пока неизвестно
Мультиплеер: Аналогично



● Вот чего не хватало советским пионерам космоса — Больших Ионных Пушек! Кстати, зацените модельку.

Разработчики обещают очень много внимание уделить реальной физике: инертности, реактивному движению и даже, кроме шуток, вопросам распространения света в вакууме. Очевидно, при таком раскладе идея безмозглого kill'em all была поскорее вымарана из авторских черновиков и заменена аббревиатурой Tactical FPS. И — для пущей напыщенности — ввели обязательную поддержку ботов и набор из нескольких команд-приказов.

Туман

С графикой дела обстоят сложно, не сказать плохо. Strategy First решительно и долго распространяли слухи о каком-то неведомом уровне детализации внутренних и внешних пространств, но после недавно опубликованных скриншотов туман иллюзий как-то сразу рассеялся и удивленному взору игровой общественности предстал совершенно черный купол космоса с наглухо вколоченными в него серебряными гвоздями-звездами. Теплится, правда, слабая надежда, что реванш возьмут пиротехнические эффекты, за разработку которых отвечает товарищ, завербованный чуть ли не из самой Industrial Lights&Magic, но это всего лишь слухи.

А выйдет ли из Zero-G что-нибудь путное, мы узнаем не раньше следующей E3 или раннего лета 2001, после выхода играбельной демо-версии. Идея тактических боев в невесомости, повторю, уникальная, и что-либо выжать из нее после возможной неудачи будет ох как непросто. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? | **ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** 60%

Если убивать, болтаясь в полной невесомости, окажется также занятно, как и бегая по матушке-Земле, то еще как будем!



Legend of The Blade Masters

*Вижу: напившись сакэ,
Два самурая дерутся.
Славно сидеть на заборе.*
Скунс Вонючка

Пятнистая Рысявка
ykuzmin@mail.ru

Весьма эффектны разборки, особенно с применением магии.

Почти любая RPG начинается с романтической или героической предыстории, события которой привели мир на грань катастрофы. И чудом уцелевшие герои и романтики пытаются восстановить статус-кво, а заодно и решить кой-какие свои проблемы. История, навеянная японскими мотивами, которую предлагают нам в новой игре **Legend of the Blade Masters**, полна борьбы и предательств, зависти и убийств... Наверно, это и есть романтика по-восточному. Ну что же, восток вообще, и Япония в частности, — дело тонкое. От страны, подарившей миру Годзиллу, можно ждать чего угодно. Вот о чем поведает нам в начале игры один из наших будущих героев, маг Огаст Винслоу...

Основной инстинкт по-японски

Давным-давно, до того как на земле появились люди, миром правили драконы. Они бились между собой за владычество над элементами земли, дерева, огня, воздуха и воды. Только один дракон мог стать хозяином каждого элемента. По окончании баталии пять драконов-победителей стали искать место, где они могли бы мирно отдохнуть. Нашли, конечно.

Протекли столетия, и землей стал править человек. Все было спокойно до того момента, когда на мир Малеа, где нашли убежище драконы, обрушилась беда. В земле внезапно появились загадочные наводящие ужас колодцы, из которых полезли демонические создания темного измерения Ксикондра.

Борьбу с демонами возглавил король страны Малеа — Арон. Годы проходили в борьбе, пока однажды таинственный и могущественный маг Эберхарт не пришел на помощь королю. Эберхарт воззвал о помощи к пяти древним драконам. Используя свое могущество для управления драконьей магией элементов, маг смог запечатать проклятые дыры в земле и уничтожить вылезшую оттуда нечисть. Драконы остались охранять колодцы, чтобы ничто подобное не могло произойти вновь. А король Арон отпраздновал победу, женившись на Ондалле, самой прекрасной женщине Малеа.

Но маг Эберхарт тоже страстно влюбился в Ондаллу и за спиной короля стал искать ее расположения. Узнав об этом, король пришел в ярость и, ослепленный ревностью, приказал своим лучникам убить Эберхарта. Судьба распорядилась так, что ливень стрел поразил королеву, а маг-предатель с разбитым сердцем бежал, поклявшись страшно отомстить королю и королевству, которое он когда-то помог спасти.

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Ronin Entertainment
www.roningames.com
Издатель: Ripcord Games
www.ripcordgames.com
Дата выхода: Конец 2000 года
Системные требования
Необходимо: P233, 32 Мб, 3D уск.
Желательно: PII-500, 64 Мб
Мультиплеер: Интенет, Локальная сеть
www.blademaster.com

Призвав темных слуг из Ксикондры, Эйберхарт посвятил себя изучению черной магии. Достигнув в ней высокой степени мастерства, он вызвал огромного демона, союз с которым должен был помочь ему добиться цели. Эберхарт пленил пятерых драконов, заключив их в пять магических клинков. Но как когда-то Эберхарт предал короля, так и демон предал мага, и попытался завладеть клинками. Эберхарт победил демона и взял в плен, но тот успел рассеять клинки по всему миру Малеа и наложить заклятье, мешающее снова их собрать вместе.

Тогда Эберхарт призвал к себе самых преданных вассалов и приказал разыскать магические клинки и доставить к нему. А сам возглавил армию и пошел войной на королевский замок Vameria, разрушая и сжигая все на своем пути. У короля Арона не оставалось выбора, кроме как начать битву с армией мага-предателя.

Однако Арон, узнав об исчезновении драконов и заточении их в магические лезвия, тоже посылает своих людей на поиски таинственных клинков, которые могут принести победу в этой ужасной войне. Двое из его верных слуг, отправившихся на поиски, — это вы, юный Эрик Вальдемар, и ваш отец. Рыская по лесам Элванте в поисках одного из мечей, однажды ночью вы натыкаетесь на Эберхарта, который пытается оживить свою возлюбленную королеву Ондаллу. Прервав нечестивый обряд, вы похищаете у колдуна клинок и, преследуемые слугами ошеломленного Эберхарта, скрываетесь в ночи. В темном лесу Eric и отец теряют друг друга. С этого момента начинаются ваши приключения. Вы остались один в лесу, преследуемый темными феями...

Непросто будет собрать пять магических клинков и преодолеть проклятье, поразившее некогда цветущую и мирную страну Малеа. Но мы и не думали, что это окажется легко. Не в первый раз судьба целого мира лежит у наших ног. Ведь только достойный заслужит бессмертие в Легенде о Мастерах Клинка.

Аниме и традиции

Закончив на мажорном аккорде лирическое вступление, расскажем теперь о самой

Небольшая коллекция монстров – темная фея, с которой мы встретимся в самом начале игры; представители местной фауны: кабанчик с жабой и милашка снежный йети.



Ну какая же хорошая драка без дракона?

Начинается путь нашего героя. Курсор на карте показывает направление движения.

игре. Первое, что бросается в глаза, — это то, что игрушка отрисована в стиле аниме. Невероятно огромные глаза героев, очень выразительная мимика и цветные волосы. Не знаю как вам, а мне нравится. А кто хочет больше реализма, пусть сядет в вагон метро (*лучше электрички! — прим. ред.*) и внимательно рассмотрит своих попутчиков. После такой экскурсии экран оазисом покажется. А увидеть на этом экране мы сможем пять очень колоритных и симпатичных героев: Эрик Вальдемар — юный меченосец самурайского вида, находка магического меча изменила всю его судьбу; О'лора Кита — прекрасная эльфийка, виртуозно владеющая копьем; Люкен — орк, смелый воин, вооруженный могучим молотом; Огаст Винслоу — таинственный маг, горный отшельник с кистенем; и Мэкон — загадочный рыцарь с булавой. Естественно, различаются наши герои не только внешностью и принадлежностью к разным расам, но и характерами, страхами и пристрастиями. У каждого из них есть свое уникальное оружие и свои магические способности.

Рост персонажей обычен для RPG и никакими откровениями типа революционной системы skill'ов блистать не собирается. Наоборот, все до крайности традиционно: по достижении очередного уровня герой получает призовые очки, которые позволяют повысить ему одну или несколько основных характеристик — силу (Strength), ловкость (Dexterity), живучесть (Vitality) или мудрость (Wisdom). От них зависят сила атаки, магическая энергия, скорость бега, регенерация и прочие важные для выживания качества. Персонажи обладают зачатками искусственного интеллекта и, даже будучи брошены игроком, могут позаботиться о себе сами. Они не только не станут стоять как вкопанные, пока их рубят в капусту или кусают за пятки, но и попытаются воплями вернуть выпавшего в реал игрока обратно в игру.

Сюжет в общем-то линеен, но по ходу дела возникает много интересных дополнительных квестов, выполняемых за вознаграждение. Как сказал **Калани Штейчер**, президент Ronin Entertainment и главный продюсер проекта, расхваливая свой товар: *"История содержит единственные в своем роде элементы сюжета; это зависть и предательство, драконы, бои на мечах и магические заклинания, друзья и злые стражи, пять таинственных магических клинков и много, много больше..."*

Съемки скрытой камерой

Странствовать в поисках приключений наша компания будет по яркому и красочному миру волшебной страны Малеа. Тщательно прорисованные городки и прекрасные пейзажи, впечатляющие текстуры, множество специальных визуальных эффектов — светотени, металлический блеск оружия, блики на воде, отражения в зеркалах — гарантирует полноту впечатлений от 3D-графики. Трехмерные анимированные модели живы и выразительны, хотя их внешний вид не меняется при использовании различных типов брони. Зато отображается замена оружия.

Разрешения от 1024x768 до 1600x1200. Насладиться зрелищем во всей полноте позволяет наезжающая и отъезжающая, крутящаяся на 360 градусов камера. А чтобы нашей героической партии прогулка по стране не показалась скучной, Ronin Entertainment выпустило туда же более 70 типов любовно прорисованных 3D-монстров. Если же вдруг после гуляния по зеленому лону природы и хорошей драки захочется с кем-нибудь поговорить, так об этом тоже позаботились — в цивильных местах нас ожидает 20 разных NPC. Тут можно и пообщаться, и шкурные проблемы решить — благо "экономическая модель" проста. Есть небольшой бартерный обмен между городами, а так все продается за деньги.

Бродить по стране вам предстоит под приятную музыку, навеянную эпическими фэнтезийными темами. Мелодия меняется в зависимости от ваших действий, например, когда вы пускаетесь бегом или вступаете в битву. Проработаны звуковые эффекты, например, шаги героев звучат по-разному на разных поверхностях, в соответствующих местах есть эхо. По ходу действия персонажи комментируют свои действия репликами типа: "Я промазал!", "Это подойдет" или "Это (такое-то) зелье". Впрочем, в наше время скорее можно кого-то удивить, если делать все молча.

* * *

Напоследок заметим, что даже сам Калани Штейчер не может точно определить, к какому жанру отнести новую игру. В своем интервью PC Paradox он причислил LOBM к *"разряду фэнтезийных 3D action/adventure-RPG. В игре сочетаются элементы исследования, битв и тактики при одновременном управлении тремя персонажами"*. Появилась на свет эта не мышонок, не лягушка, а неведома зверушка, как поведал Калани Штейчер далее, от желания *"скомбинировать лучшие игровые элементы наших любимых игр, таких как Diablo, Gauntlet, Zelda, Final Fantasy, и добавить к ним новые интересные особенности"*. Надеюсь, Ronin Entertainment окажутся талантливыми генетиками... ■

Читатели, это Ronin...

Ronin Entertainment была создана в 1994 году. Штаб-квартира находится близ Сан-Франциско. Весьма интернациональная по составу команда включает 36 человек, часть из которых ранее работала в LucasArts. Уже вышедшие игры — Force Commander, Armor Command, Neo Hunter. Специалисты из Ronin Entertainment принимали участие в создании MechWarrior 2, TIE Fighter, Indiana Jones Greatest Adventures. Своему новому детищу — Legend of the Blade Masters — президент фирмы, Калани Штейчер, прочит большой успех.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
90%

Гибрид Diablo и Final Fantasy может показаться забавным любителям обеих этих категорий игр.



Зубр (zubr@igromania.ru)

GorkaMorka

PC-игры, произведенные на основе настольных систем, — обыденное явление. Обычно делают что — стратегию либо ролевик, верно? Но вот не столь давно Ripcord Games взялась за разработку игрушки под названием GorkaMorka по одноименной настольной тактической игре, основанной на мире Warhammer 40K. И, знаете, самое интересное, что делают они игру не типа X-Com или Panzer General, а... гоночный экшен. Ничего не скажешь, свежий взгляд на старую тему.

Орки по Дарвину

Сначала, наверное, для введения в курс дела стоит поведать о трагическом сюжете игры. Орочий космический корабль, Space Hulk, потерпел крушение на огромной планете, служащей межгалактической свалкой. Орки по-быстрому поделились на кланы и объявили тотальный джихад бывшим товарищам. По договоренности, призом клану, победившему в локальной войне, будет избавление из мусорного плена и возвращение на родину.

Обострившаяся внутривидовая конкуренция обрела странную и необычную форму... гонок на выживание по местности, пересеченной бетонным ломом и прочим межгалактическим мусором. А что делать, какие еще на свалке могут быть трассы? Это вам не Монако. И ездить будете не на "Формуле-1", а на багги и джипах. В споре за первое место примут участие машины различных кланов. Чтобы конкуренты не уезжали слишком уж далеко на своих колесах, машины снабжены разного рода тормозящими их продвижение устройствами. Пулеметами или пушками, например. Само собой, изначально слабое орудие можно будет сменить на более мощное, накопив лишь достаточное количество... зубов. Именно эти необходимые в быту каждого орка органы приема пищи являются местной денежной единицей. Чем больше у клана зубов, тем более крутые средства убиения ближнего он сможет себе позволить.

На багги орки ездят не поодиночке — видимо, боятся страшной темноты, — а по двое. Один отвечает за распространение патронов среди вражеской аудитории, второй — за правильность следования орочьего драндулета. Управлять мы можем тем либо другим зеленокожим джигитом, в нужный момент переключаясь между ними. На то время, пока игрок будет увлеченно поливать свинцом коллег, управление машиной берет на себя компьютер. Соответственно, взявшись за руль, мы отдадим гашетку на произвол неестественного интеллекта. Помочь выиграть гонку может не только мастерство партнеров (человека/компьютера), но и свистящая и улюлюкающая на трибунах толпа болельщиков. Местные поклонники автоспорта настроены значительно радикальней отечественных фанатов футбола, защитников чести "коней", "свиней" и других животных. Так, их положительное отношение к нашему клану будет выражаться во всяческих диверсиях, направленных против оппонентов, и в совершении мелких хулиганств. Ну скажите, разве не приятно, когда с трибуны прямо в кабину вашему злейшему врагу прилетает ядреный такой фугас? Хуже, если все наоборот...

Двое на одного — все по законам орочьей чести — и вот он уже полыхает, готовясь отбыть с мусорной планеты в мир иной и без помощи звездолетов.

Орки, участвовавшие в гонках и понюхавшие пороху, получают экспу и продвигаются по служебной лестнице. Кто начинает лучше рулить, а кто и становится крутейшим снайпером. Но все зависит от конкретного орка и его профессии, так что к подбору основной команды нужно отнестись с должным тщанием.

Дай порулить!

Но это все синглплеер, который мы довольно быстро пройдем и забросим. А в многопользовательской игре все намного интереснее. Представьте себе такую картину: вы и ваш лучший друг садитесь за игру и... на борту одного багги вступаете в неравный бой со злобным врагом! Вы — рулевой, напарник — на пулемете. Или наоборот. Согласитесь, почти новое слово в жанре... если не учитывать того, что аналогичная возможность была реализована еще в BattleTech на Sega и еще нескольких старых консольных играх.

Изничтожением орков из вражеских кланов можно заниматься как по сети или Интернету, так и, что самое увлекательное, за одним компьютером, ударом колена поделив клавиатуру пополам.

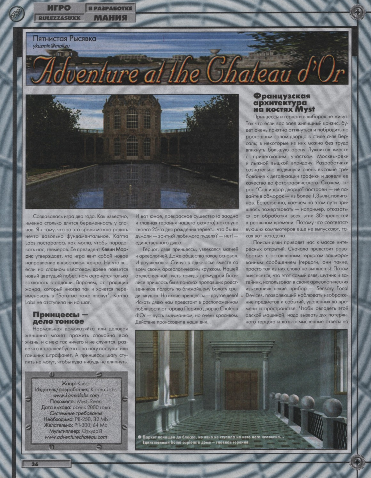
Лик орка прекрасен?..

В зеркало на месте GorkaMorka я бы смотрелся пореже, чтобы не расстраиваться. Ибо редкие интернетовские скриншоты демонстрируют нам графику года так 98-го, что, в общем, неприемлемо на заре нового тысячелетия. Скудная палитра, пикселизированные взрывы, угловатые модели. Страшненько. Короче, либо Ripcord Games шутит над нами, выставляя скрины времен начала разработки (когда GeForce еще не изобрели), либо остается надеяться, что игру спасет неординарная идея. ■

Жанр: Action
Издатель и разработчик: Ripcord Games
www.ripcordgames.com
Похожесть: Death Track, Hi-Octane
Системные требования
Необходимо: PII-250, 32 Mb
Желательно: PII-300, 64 Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Модем, Интернет, локальная сеть, hot-sea

БУДЕМ ЖДАТЬ? ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Ждать, конечно, можно... но храня в сердце надежду, что улучшится графика.



Пятнистая Рысявка
ykuzmin@mail.ru

Adventure at the Chateau d'Or

Создавалась игра два года. Как известно, именно столько длится беременность у слонов. Я к тому, что за это время можно родить нечто довольно фундаментальное. Karma Labs постаралась как могла, чтобы порадовать нас, геймеров. Ее президент **Кевин Моррис** утверждает, что игра явит собой новое направление в квестовом жанре. Ну что ж... если на славном квестовом древе появится новый цветущий побег, нам останется только захлопать в ладоши. Впрочем, от традиций жанра, который иногда так и хочется переименовать в "Богатые тоже плачут", Karma Labs не отступила ни на шаг.

Принцессы — дело тонкое

Нормальная домохозяйка или деловая женщина может прожить спокойно всю жизнь, и с нею так ничего и не случится, разве что в троллейбусе кто на ногу наступит или гаишник штрафанет. А принцессы шагу ступить не могут, чтобы куда-нибудь не влипнуть. И вот юное, прекрасное существо (а заодно и главная героиня нашего сюжета) накануне своего 25-го дня рождения теряет... что бы вы думали — зонтик? любимого пуделя? — нет! — единственного дядю.

Герцог, дядя принцессы, увлекался магией и археологией. Даже общество такое основал. И доувлекался. Сгинул в одночасье вместе со всем своим археологическим кружком. Нашей отечественной пусть трижды премудрой Василисе пришлось бы в поисках пропавших родственников ползать по ближайшему болоту среди лягушек. Но ихние принцессы — другое дело! Искать дядю нам предстоит в расположенном поблизости от города Парижа дворце Chateau d'Or — пусть выдуманном, но очень красивом. Действие происходит в наши дни...

Французская архитектура на костях Myst

Принцессы и герцоги в хибарах не живут. Так что если вас заел жилищный кризис, будет очень приятно оттянуться и побродить по роскошным залам дворца в стиле а-ля Версаль; в некоторые из них можно без труда впихнуть большую арену Лужников вместе с прилегающим участком Москвы-реки и лыжной вышкой впридачу. Разработчики сознательно выдвинули очень высокие требования к детализации графики и довели ее качество до фотографического. Скажем, экран "Сад и двор дворца" построен — не падайте в обморок — из более 1,3 млн. полигонов. Естественно, кое-чем на этом пути пришлось пожертвовать — например, отказаться от обработки всех этих 3D-прелестей в реальном времени. Потому что соответствующих компьютеров еще не выпускают, такая вот незадача.

Поиски дяди приводят нас к массе интересных открытий. Сначала предстоит разобраться с оставленным герцогом зашифрованным сообщением (герцоги, они такие, просто так из них слова не вытянешь). Потом выясняется, что этот самый дядя, шутник и затейник, использовал в своих археологических изысканиях некий прибор — Sensory Focal Devices, позволяющий наблюдать изображение предметов и событий, удаленных во времени и пространстве. Чтобы овладеть этой адской машиной, надо вызвать дух потерянного герцога и дать осмысленные ответы на

Жанр: Квест
Издатель/разработчик: Karma Labs
www.karmalabs.com
Похожесть: Myst, Riven
Дата выхода: осень 2000 года
Системные требования
Необходимо: PII-250, 32 Mb
Желательно: PII-300, 64 Mb
Мультиплеер: Откуда?!
www.adventurechateau.com

Паркет начищен до блеска, но явно не ступала на него нога человека... Единственный homo sapiens в доме — главная героиня.



заданные им вопросы. Ответы можно разыскать, хорошенько прочесав дворец от парадной лестницы до винного подвала. А потом уже можно развернуться на полную катушку и начать поиски магических артефактов и спрятанных сокровищ, разгадывая тайну загадочного замка и помогая принцессе вступить в права наследования.

Игра вполне мирная — кровавых разборок не ждите, хотя свернуть себе шею можно. И, естественно, при вас будет рюкзачок для складывания магических артефактов и полезных шмоток. Перемещаться предстоит привычным образом, с экрана на экран, и вообще, разработчики уверяют, что для тех, кто играл в Myst, интерфейс окажется привычным, как любимые домашние тапочки. Конечно, журналисты "Игромании" не могут тут же не уверить вас, что игра является типичным представителем серии "Наш Myst'овоз вперед летит!". Но что поделать — редкий разработчик решается первой же своей игрой взорвать стереотипы. Заасфальтированная дорожка "следования традициям" куда спокойнее, даже если покрытие на ней разбито сотнями прошагавших ног...

Зато мало кто может похвастаться участием в своем квесте живой французской телеактрисы **Жюстины Марч** —именно ей выпала редкая, хотя и сомнительная честь исполнить роль принцессы. Естественно, разработчики озаботились тем, чтобы подать Жюстину под достойным соусом из хороших звукового и музыкального оформлений; кроме того, действие оживляется красочными анимационными роликами.

В общем, отличная графика, сносный сюжет, магические прибамбасы и, для интересующихся, масса сведений из истории города Парижа, изложенных в виде исторических анекдотов. Вроде как достаточно, чтобы сделать игру интересной тем, кто до сих пор видит в снах экраны Myst. Если для них это не кошмары, конечно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? **ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** 95%

Будем. Без дрожи в коленках. Без надежды возвести игру на пьедестал славы. Средней руки квест от новичков квестостроения.

Всегда все может стать гораздо хуже.
Майкл Крайтон

TIMELINE

Николай Дербник (*nick@igromania.ru*)

Археология — необычайно интересная наука. Очень познавательная. И увлекательная. В особенности же — если использовать машину времени. Однако сами понимаете, во времени перемещаться — это вам не руины древних городов раскапывать и не по пещерам австралопитеков лазить. Тут любые каверзы приключиться могут. Скажем, в машине времени сломается рычаг передачи, и вернуться назад станет невозможно. А вокруг, допустим, каменный век. Или зеленые волны пятнадцати метров высотой, смывающие Атлантиду в канализацию истории. Или вооруженные копьями аборигены, только что переварившие Кука и теперь недвусмысленно облизывающиеся на вашу пухлую физиономию. Всякое может случиться.

● **Пробежать трусцой по рушащимся балкам горящего сарая — что может быть полезней для здоровья? Я имел в виду — пробежать и не свалиться...**

Нашему профессору повезло. Он застрял во Франции времен Столетней войны. Да, оно не супер, конечно, но и, согласитесь, не самая худшая пора для человечества. Однако опять же, вспоминая просвещенный XXI век, профессор грустит. О чем и пишет в своих записках. Дескать, грущу. А мы эти записки потом при очередных раскопках находим.

"Все *совсем* плохо", — читаю я на рассыпающемся в прах ветхом листке. — "Если хотите меня видеть, приходите позавчера".

Позавчера! Эх... кому позавчера, а кому зачеты срочно сдавать. Чего делать? Да нечего — придется идти.

В позавчера.

P.S. Кто бы спорил, что археология — необычайно интересная наука...

Жанр: Action/adventure
Издатель: Eidos
www.eidosinteractive.com
Разработчик: Timeline Computer Entertainment
www.timelineworlds.com
Похожесть: Как ни странно, Thief и TR
Дата выхода: Ноябрь 2000 года
Системные требования
Необходимо: PII-266, 64Mb, 3D уск. 8 Mb.
Желательно: PIII-500, 64Mb, 3D уск. 16 Mb.
Мультиплеер: Отсутствует
www.timelineworlds.com/timeline



Столетняя война Юрского периода

С этой нехитрой истории начинается сюжет вовсе не мексиканского сериала с залетом в sci-fi, а самого настоящего бестселлера. То есть книги, которую на Западе покупают заметно лучше какого-нибудь задрипанного Борхеса или, смешно сказать, Генри Миллера. Книженция написана чрезвычайно знаменитым писателем **Майклом Крайтоном**. Это тот самый старина Крайтон, который виновен в появлении известных вам фильмов типа **"Парка Юрского периода"** и **"Тринадцатого воина"** (сделаны по его книгам). Породив еще один бестселлер, Майкл решил, что неплохо бы изваять на его основе игру. Кстати, с последствиями аналогичного решения, принятого несколько лет назад, многие из вас знакомы. Последствия назывались **Trespasser** и, как помните, представляли собой приключенческий экшен, новаторский по геймплею и графике, с навороченной физикой, но бесподобно тормозивший даже на мощнейших машинах и плоховатый в управлении.

С учетом того, как много про игру шумели до релиза и как быстро забыли о ней после релиза, можно сказать, что Майклу не повезло. Игра Trespasser не стала бестселлером. Видимо, не стоило отдавать книжку в лапы безответственных и малознакомых разработчиков, сделавших из нее черт знает что. Дабы не проколоться на сей раз, Крайтон самолично основал игровую компанию, призванную выстрогать из его последней книги игру-конфетку. И завернуть в фантик.

В средневековой Франции смена дня…

…И ночи тоже случалась.

Это главные герои. И им не поздоровилось попасть в тюрьму…

Понятно, что в **Timeline Computer Entertainment** — люди свои, проверенные, но наученный горьким опытом Майкл все равно с отчаянным вниманием следит за процессом: лично вносит изменения в дизайн, перекраивает скрипты персонажей и все такое прочее. Представляю, в каком восторге от него разработчики!.. Говорят, что была даже пара эпизодов а-ля Гоголь и сожженный второй том "Мертвых душ" — правда, с последующим благополучным восстановлением утраченных по причине конфликтов частей игрового мира.

Дабы не лишить нас счастья досконального ознакомления с сюжетом книги, Майкл делает игру полностью соответствующей роману. Кроме того, в нее будут включены некоторые побочные сюжетные нити и альтернативные ветви, которые попросту не влезли в напечатанный том. Здорово — аплодируем стоя. А вот стоит ли благодарить богов за то, как будет реализовано наше счастье, — пока неизвестно. Ибо, по идее, события в Timeline должны следовать излюбленному крайтоновскому принципу: *"всегда все может стать гораздо хуже"*. Небывалый оптимизм! В общем, с первых же наших шагов по Франции начнется тест на выживание в средневековом мире.

Причем в особо извращенной форме.

Пацифист с луком

Как выражается наш дорогой шеф, *"взялся за грудь — говори что-нибудь"*. Более распространенный эквивалент: назвался груздем — полезай в кузов. К чему я веду мысль: в средневековой Франции насилия было гораздо больше, нежели в современности. Дворяне мочили друг друга из-за женщин и фамильной чести, каждый католик почитал за честь держать в гостиной повешенного гугенота, а уж какая любовь была между англичанами и француза-

"Мне пока нравится"

Майкл Крайтон приветствует будущих игроков, заглянувших на сайт Timeline Computer Entertainment, и, в качестве доказательства своего неустанного участия в разработке, демонстрирует им собственноручно нарисованный план взятия Бастилии:

Майкл Крайтон…

…и его диаграмма

"Таких вот диаграмм, чертежей и эскизов, описывающих все, что происходит в Timeline, я нарисовал более 500. Все они были отданы в руки программистов и художников и по большей части уже превратились в работающие фрагменты мира. То, что получается, мне пока нравится. Уверен, что даже если Вы не интересуетесь компьютерными играми, создаваемый нами мир вас увлечет. Он вполне реальный, то есть интересный, но при этом не навороченный.

Большинство компьютерных игр настолько сложны, что их совершенно невозможно пройти без подсказок. Ситуация, в общем-то, странная. Ведь не нужны же нам хинты при чтении книг, просмотре фильмов или во время поездки в Диснейленд. Да и в реальном мире мы как-то без них обходимся. И удовольствие получаем."



● Меня – посвятить в рыцари? Здорово! Эй… а почему посмертно?!!..

Особый режим

Участие знаменитости раскручивается вовсю. Например, в игре будет специальный режим — путешествие по уровням и весям средневековой Франции в голосовом сопровождении Майкла Крайтона, рассказывающего о средневековой архитектуре и культуре. Кому интересно — уже сейчас могут отправиться в библиотеку и почитать нечто как бы историческое и про Францию:

www.timelineworlds.com/timeline/library

ми — словами не передать. Словом, любителей пролить вашу кровь или по-простому, по-рыцарски набить морду будет хоть отбавляй.

Для защиты от плохой экологии вам вручают клинок. Но, несмотря на это, придется быть пацифистом. Представляете дразнилку? Myst или Riven с самыми натуральными боевыми запчастями от, скажем, Daikatana или Redguard. Вообразили? А ведь удалить кому-нибудь лишнюю конечность у вас нет ни малейшего права. Дело происходит в историческом прошлом, и вы, как студент-археолог, прекрасно понимаете, что в лице случайного противника легко можно пришить своего собственного пра-пра-пра-кого-то-там. Так и самому не родиться недолго, не говоря уж о мировых катаклизмах с временной петлей на шее.

Ладно, убивать их нельзя. Может, хоть покалечить можно? Ну, можно — чуть-чуть. Главное — как следует напугать, нанеся противнику несильные (то есть хоть как-то совместимые с жизнью) повреждения. Умение хорошенько взгреть средневекового рыцаря так, чтобы он не отбросил копыта, потребует изрядной подготовки и не одного десятка перезагрузок. При благоприятном стечении обстоятельств грозный рыцарь должен заорать дурным голосом и либо сдаться, либо смыться с поля брани.

Тех, кого не удастся впечатлить видом стремительно чертящего воздух клинка, можно вывести из строя с помощью парализатора (made in XXI век). Для предотвращения слухов о *магических* происшествиях это устройство применяется только исподтишка. Правда, не совсем понятно, как поведут себя те, на ком его успешно испробовали, когда очнутся...

И еще разработчики главному герою лук всучили. К чему бы это, раз подстрелить никого нельзя? Чует мое сердце, уготованы нам проверки на меткое стреляние по пикселям и прочая головная боль аркадная!

В качестве приключенческой составляющей нам обещают загадочные головоломки... Здесь в высказываниях разработчиков проглядывает парадокс. Как это они (паззлы), с одной стороны, *"не остановят начинающих игроков"*, а с другой — сподобятся стать настоящим вызовом матерым волчищам геймерской стаи?! Причем ни о каких "Hard", "Normal" и "Easy" разработчики не издают и звука. Одно слово — мистика.

Загадки сфинкса

Зато техническая сторона Timeline — вне подозрений. Средневековая Франция отрисована по всем правилам графического искусства. Замшелые стены замков, гулкие мощеные улицы, резные ограды и свет, живым потоком бьющий в комнату сквозь цветные витражи... С моделями дело обстоит похуже. На первый взгляд, в них слишком мало округлых частей и слишком много квадратных условностей. Впрочем, это все на скринах. В игре, возможно, все будет наоборот — вялые интерьеры и персонажи, достойные кисти Рембрандта. Кто знает? Кто ведает?!.. Однако трейлер, утянутый с официального сайта игры, мне понравился. Как и саундтреки. Так что надо ждать. ■

● Там, за опущенным забралом, мой пра-пра-прадед уже струсил.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

85%

Если вам случалось бредить романами Мориса Дрюона и романтикой средневековой Франции... ТО КАКИЕ МОГУТ БЫТЬ ВАРИАНТЫ?!



F.A.K.K.2. очень похожа на меня. У нее мое чувство юмора, мой взгляд, мое понимание вещей. У нее случаются неконтролируемые вспышки ярости, когда нечто происходит не так, как ей бы хотелось. Но в итоге она всегда со всем справляется и побеждает.

Джули Стрэйн

Heavy Metal F.A.K.K. 2 (З.О.Н.А.)

Антон Логвинов (ail@dubna.ru), Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

К играм, сделанным по мотивам кинематографических произведений, обычно относишься с недоверием. Слишком часто игра становится второстепенным довеском, под пиво сварганенным на коленке за полгодика и призванным собрать дополнительный доход за счет поклонников фильма. Не более того.

С F.A.K.K.2 ситуация была иной: вера в отцов из Ritual Entertainment позволяла надеяться. Что многие с успехом и делали, почитывая смачные пресс-релизы и вожделенно разглядывая скрины с фрагментами тела главной героини. А некоторые разглядывали их не праздно, а ведая всю идеологическую подоплеку: что тело не просто так, а из "Плейбоя". Что игра делается по культовому мультфильму, который снят на таком уровне, что стирает в грязь огромное количество «полноценной» кинопродукции. Что сюжет там сногсшибательный и даст фору многим фантастическим произведениям. Что стержневая ось игры — противостоящая кровавому злу гиперсексуальная героиня, дерущаяся как черт знает что и обладающая характером, которым можно ставить на колени. Heavy Metal — не для пуритан. Это секс, куски мяса и безумная фантастика.

Игра пройдена. Статья написана. Разочарование? Да. Надо забыть игру как страшный сон? Нет. Почему нет? А вот.

Та, которой заказывают богов

Предыстория F.A.K.K.2 рассказывает — вкратце — о событиях, произошедших в первой части анимационного фильма **Heavy Metal: F.A.K.K.** Ограничусь лишь коротким рассказом о начале путешествий нашей героини. А вас за подробностями отправляю к соответствующей врезке. То есть прямо сейчас. А то не поймете ничего.

Все началось одним прекрасным утром. Джули только-только закончила любоваться восходом, как ей сообщили об упавшем ранним утром метеорите. Сразу после этого в городе начали твориться странные вещи. Постепенно сделалось очевидно, что дело в метеорите и его многочисленных осколках. А еще спустя какое-то время Джули узнает, что метеорит — лишь способ, с помощью которого злонамеренная корпорация GITH проникла на планету через щит, ее окружающий. И не просто так проникла, а со зловредными намерениями. Хочет забрать сердце планеты. Ну что ж... пришло время Джули снова взяться за оружие. Она непрочь, она это любит, это ее душа и ее жизнь. Говорите, сердце планеты вам надо? Ну-ну. А ваше собственное вам на блюдечке не поднести, полакомиться не желаете? С кровью и под желудочным соком?

Жанр: TPS
Издатель: Take 2 Interactive/"Бука"
www.take2.com/www.buka.ru
Разработчик: Ritual Entertainment
www.ritual.com
Похожесть: Die by the Sword, Dark Vengeance
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PII-466, 128Mb
Мультиплеер: Нет
Количество CD: Один диск
www.ritual.com/FAKK2/
Дополнительные источники информации
Официальный сайт Heavy Metal F.A.K.K. Magazine:
www.heavy-metal.net
Heavy Metal 2000 Soundtrack:
www.hm2kmusic.com

В сущности — незамысловато. В ритуальных руках разработчиков имелось все для создания великолепного, глубоко проработанного сюжета. Но всю эту возможность они вбухали в завязку, посчитав, что дальше раскручивать сюжет уже необязательно. Дескать, не главное. Ну да, не главное. В Quake — не главное. А в F.A.K.K.2 — одна из первичных составляющих. Наверно, Ritual просто хотели красивый экшен? Ну флаг в руки, у них получилось.

Раскрывается сюжет посредством скриптовых сцен, число которых стремительно уменьшается к концу игры. Концовка вызывает недоумение. Финальный босс не выглядит мальчиком для битья, но знание о том, что он — финальный, приходит лишь после того, как его башка скатывается с могучих плеч на пол. Помпа, хлопушки и шампанское, предваряющие выход гада на арену, никак не указывают на высокий чин монстра. Зато финал явно намекает на грядущее продолжение.

И еще непонятно. Зачем нужно было отворачиваться от черного юмора и эротических сцен? Боялись, что игру к продаже запретят? Ну, сваяли бы экшен про куклу Барби, в которую вселился злой дух и она пошла



Plague J. Pestilence
(plaguespot@mail.ru)

Гит грядет

...Годы прошли с тех пор, как на кровавых полях Святой Земли Джули aka F.A.K.K.2 нанесла поражение Лорду Тайлеру, возжелавшему стать Богом. Она давно уже забыла боль тех дней, и взор ее был прикован к более насущным делам. На долгом пути из Святой Земли к Галактике Двойного Солнца F.A.K.K.2 собрала бездомных Вселенной и привела их в свой родной мир — Эдем, место идеального природного равновесия. С их помощью Она восстановила разрушенный город на поле, где бурлили мистические гейзеры. Из этого священного места животворная вода планеты течет во все ее уголки. Водный источник дает живущим здесь бесконечную жизнь и несгибаемое здоровье.

"Это мой дом. Эти люди теперь мои. Я буду приглядывать за ними и защищать их от всего, что может отравить это священнейшее и чудеснейшее из всех мест. Я F.A.K.K.2, и не будет пощады отравителям Вселенной."

...Далеко, в глубинах космических туманностей, чудовищный корабль величиной с солнце пробирается своей бесконечной тропой, пожирая миры на своем пути, словно перезревшие плоды. Уже два тысячелетия Корабль-Бог ни на йоту не отклоняется от своего курса, цель которого — На'Ч Тра'Талл, "место мягких машин", известное ныне как Эдем. У руля стоит древнее существо, и его подданные называют его своим Отцом, Спасителем и почти-Богом. Это — Гит. "Гит желает — Гит получает," — вот одна из мантр, что приглушенными голосами читают "рабочие" Корпорации Гит.

Гиперразвитая организация захватывала и присоединяла к себе каждый мир, встретившийся ей на пути, и из нее выросла неизмеримая культура, известная как Белфегория. Гит порабощает своих людей и отбирает у них самое ценное, чтобы двигать гигантский корабль через темнейшие уголки космоса. А самое ценное у людей — это их души. Ведь это единственный восполнимый энергетический ресурс, годный для топки огромного корабля на пути сквозь пространство.

Ныне их двухтысячелетнее путешествие близится к концу. В пророчестве сказано, что последнее, что пожрет Гит, будет сама Вселенная.

Жертва белфегорианцев будет вознаграждена вечной жизнью и местом во Вселенной, которую создаст Гит — так считает сам Гит. Но не все белфегорианцы согласны с ним — внутри корпорации созрел заговор, члены которого известны как белфегорианские зелоты.

Они нашли нового союзника в своей войне против Гита. Древние пророчества зелотов рассказывают о мягкой машине, которая убивала богов, об "Избранной". Последний воин, что стоит между Гитом и тотальной властью над Вселенной, это F.A.K.K.2. И, в надежде, что мягкая машина, которая убивает богов, услышит их отчаянный призыв, с Корабля-Бога несутся к Эдему послания — "ГИТ ГРЯДЕТ".

всех резать. Крови — фонтаны, фигурка — супер, секса — ноль, монстры — злые, смысла — на пятилетнем уровне, зато все пристойно и в рамках морали.

Впрочем, не будем перегибать палку. В данном случае в куклу Барби вселился очень сердитый и очень кровавый дух. С бензопилой и гранатометом.

F.A.K.K. их всех!

Уже с первых минут игры наружу вылезает жесткий экшен, который плавно перетекает в самое настоящее мясо. Какой там Quake, что вы! Ежеминутно на экран выливается столько крови, сколько московские доноры за год не сдают! Головы падают с плеч врагов, словно зрелые яблоки в ураган, а их внутренности украшают "пол" затейливым орнаментом. Врагов не просто много — ими утыкан ландшафт. Такое мясо встречается редко. Сначала ради него хочется играть в игру, через некоторое время от его обилия устаешь, и рука непроизвольно тянется к кнопочке выхода. Но по прошествии десяти минут уже хочется обратно. И так каждый раз. Мясо — оно как пища. Фактически, это она и есть. Сначала вроде наелся, а потом снова голоден.

Главное — оригинальность

Спору нет, экшен здесь главное, но сам по себе он мало что представлял бы, не будь в игре всего остального. Из остального, для начала, нам предлагают — берите, мол и пользуйтесь — очень стильную героиню. Эдакую одичавшую Лару Крофт, причем последняя по всем полигонным параметрам и ракурсам отдыхает. За всю игру у нашей Джули сменится столько нарядов, сколько Лара на протяжении своего бесконечного сериала и не нюхала. Не говоря уже о том, что ее "эротичные" шортики в сравнении со смелостью гардероба Джули — просто униформа старой девы.

К счастью, буйная фантазия ритуаловцев прелестями Джули не исчерпывается. В арсенале тоже чувствуется большой размах. Огромный выбор оружия, от мечей до гранатометов с миниганами! Но даже это — не самое занимательное. Главный интерес представляет собой оригинальная реализация системы боя. Применение себе находят сразу обе руки героини. Никто нам не мешает, например, взять в одну руку меч огненный, а в другую — черный "Узи". Причем тот же меч можно использовать как бы несколькими способами. Например, если взять в одну руку меч, а в другую — щит, можно провести шикарное комбо, завершением которого станет отлетающая голова врага или другой его фрагмент. А если сочетать меч с другим оружием, то и комбо получится другое. Хотя улетающей вдаль головы врага, конечно, не избежать.



Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Heavy Metal F.A.K.K.: 22 года успеха

Все началось в середине 70-х годов в Париже, когда одному из французских издателей **Лену Могелю** попался на глаза экземпляр французского фантастического журнала (по сути, комикса) **"National Lampoon"**. Сраженный оригинальностью концепции и неподражаемостью стиля, он тут же купил лицензию на американскую версию и назвал ее... правильно, **"Heavy Metal"**.

В апреле 1977 года вышел в свет первый номер американской версии, который быстро разлетелся по киоскам. Все дружно тащатся от мастерства европейских художников и требуют продолжения.

Через некоторое время **"Heavy Metal"** становится журналом мирового класса, над ним работают лучшие европейские и американские художники и писатели (имена которых, впрочем, мало что могут сказать нашей публике). Голливуд не заставил себя долго ждать: летом 1978 подписан контракт с **Universal Pictures** на производство антологии анимационных фильмов по мотивам произведений, издаваемых под маркой **"Heavy Metal"**.

Потом у студии Могеля возникли финансовые проблемы, и ее руководитель обратился за внешним финансированием. Руку помощи протянул **Иван Рейтмэн**, продюсер **Animal House**, но при этом он поставил условие, что сам сможет нанимать писателей для серии. Могель согласился, и в 1980 году коллективом Рейтмэна был написан сценарий для фильма.

В августе 1980 началось создание невообразимого ранее проекта с бюджетом 7,5 миллионов долларов (вдумайтесь в значение этой цифры — если судить по временам). Над проектом трудилась огромная интернациональная армия из 1000 аниматоров (опять же, вдумайтесь в эти цифры), живущих аж в пяти городах по разные стороны

"Heavy Metal: The Movie" (1981)

"Heavy Metal: The Movie" (1981)

"Heavy Metal: The Movie" (1981)

Отдельного упоминания заслуживают уровни. Окружающий мир настолько хорошо проработан, что иногда хочется просто остановиться и полюбоваться здешними красотами. Чувствуется, что Levelord (легендарный дизайнер Ritual Entertainment) оторвался по полной программе — чего стоит только центральная площадь города! Величественные здания, бьющий в небеса фонтан, журчащая речушка, уютный мостик через нее... Пасторальное зрелище завораживает. И так везде. В смысле, не везде пасторальное — есть очень тревожные локации — но везде завораживает. Талант — его не пропьешь.

Джули&C°. Напряженно смотрят в небеса, откуда пришла угроза.

Жаль, что частенько просто некогда ощупывать глазом пейзажи — бесконечные враги вперемешку с акробатическими упражнениями требуют массу внимания. Впрочем, это не мешает правильно выбирать путь, несмотря на некоторую запутанность уровней. Ибо свернуть в тупик нельзя по причине его отсутствия.

С монстрятником разработчики тоже не подкачали. Видимо, главный девиз при создании монстров содержал в себе слово "оригинальность". Полюбуйтесь: птица, стремительным домкратом падающая с неба на Джули, промазав, долго пытается выта-

Продолжение следует... видимо, на этом корабле GITH.



Первая версия обложки игры Heavy Metal F.A.K.K.2. Обратите внимание на простую и смешную деталь: груди открыты. Потом их применением фильтра в Photoshop (или ему подобной проге) тупо и конкретно перекрасили в бюстгальтер (см. «легальный» вариант на 1-ой странице). Цензура, однако! :))

океана: Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Лондон, Оттава, Монреаль. Творческий процесс длился одиннадцать месяцев. Все действие должно было быть подкреплено хорошим саундтреком, для чего Рейтмен привел в команду **Ирвина Азова**, который скомпоновал 17 треков известных рок-групп, таких как **Black Sabbath, Devo, Sammy Hagar, Nazareth, Grand Funk Railroad**. 7 августа 1981 года, изданный **Columbia Tri Star**, **"Heavy Metal: The Movie"** появился на экранах сразу 600 кинотеатров и собрал воистину гигантские (особенно для мультика) по тем временам деньги: 20 миллионов долларов.

Позже, в 1991 году, **"Heavy Metal Magazine"** был куплен **Кэвином Истмэном**, одним из создателей **Teenage Mutant Ninja Turtles**. Истмэн работал пять лет над улаживанием проблем с авторскими правами **Columbia Tri Star** для выпуска римейка, который вышел-таки в 1996 на видео и имел оглушительный успех, став десятой самой продаваемой кассетой года. Это привлекло дополнительные инвестиции и позволило вывести **"Heavy Metal"** на новый уровень.

Разработка нового проекта **"Heavy Metal: F.A.K.K.2"** началась в конце 1996 года, а непосредственно производство — в 1997. F.A.K.K.2 стал одним из самых ожидаемых анимационных шедевров 2000 года. Но этот раз за основу сюжета была взята графическая новелла (тот же комикс, но большой) **"The Melting Pot"**, вышедшая в уже далеком 1994 году. Был создан новый образ героини. Прототипом стала **Джули Стрэйн** — **"Queen of the B Movies"**, звезда **"Плейбоя"** и **"Penthouse Pet of the Year"** в 1993 году. Можете пронаблюдать ее на фотографиях.

Джули Стрэйн, сегодняшний «реальный» прототип F.A.K.K.2

Помимо **Джули Стрэйн**, в F.A.K.K.2 появился фирменный голливудский злодей **Майкл Айронсайд**, известный многим по фильмам **"Вспомнить все"**, **"Звездный десант"** и многим другим. Здесь он сыграл (как и почти во всех своих ролях в кино) главного злодея — **Лорда Тайлера**. Саундтрек и на этот раз не ударил в грязь лицом: **Pantera, Monster Magnet, Insane Clown Possie, System of a Down, Billy Idol, Coal Chamber** и другие. При создании F.A.K.K.2 применялись новейшие технологии совмещения обычной мультипликации и 3D-анимации, результат не замедлил сказаться — судя по рекламным трейлерам, мультик выглядит шикарно. Премьера в США уже состоялась в октябре, стало быть, у нас в кинотеатрах пойдет (если пойдет) где-то в декабре-январе. Будем ждать? Ну, пожалуй что. Хотя, как сообщила Джули Стрейн в одном из интервью, мультфильм «F.A.K.K.2" в угоду продаваемости сделан гораздо более затушеванным в плане секса и насилия и стал изрядно походить на обычное героическое фэнтези с примесью киберпанка и всякого разного. Такие вот дела.

щить клюв из земли. Не успевает. Ну или обитатели местных болот с клешнями вместо рук... Похвально, очень похвально.

Боссы имеют восхитительное анатомическое строение и требуют особого к себе отношения, иначе обидятся и ни в какую не захотят отправляться к праотцам. Элементарно нашинковать негодяев мечом не удастся. Одного, к примеру, нужно оттеснить атаками в определенную зону, где его слопает местная фауна; другого вовсе не трогать и просто подрывать куски метеорита (они у них там взрывоопасные), дабы ему жизнь медом не казалась; дабы ничем не казалась...

F.A.K.K.2. – последний воин, стоящий между Гитом и тотальной властью над Вселенной.

Новый вид на арену

Думаю, многим всегда было интересно узнать, как бы выглядела полноценная игра на движке Quake 3: Arena. Такой шанс им представился. Ну а мне остается только констатировать факты: эффекты хороши, полигонов на персонажей не жалели (особенно на главную героиню, хе-хе), текстуры заслуживают всяческих похвал. Особо хочется выделить грамотный подбор цветов — тут нет ни "гирлянды для ламеров", ни серых подземелий. Единственный бросающийся в глаза недостаток — дефицит полигонов в окружающей среде и второстепенных персонажах типа монстров. Обидно за них, квадратненьких...



МИНИ-КОНКУРС HEAVY METAL

проводится вместе с компанией «Бука»

1 2 3 4 5 6

На российском рынке игру издает компания **"Бука"**. Само собой, в локализованном варианте. Причем F.A.K.K.2 является, наверное, одной из самых удачных локализаций этой компании за всю ее историю: очень грамотный подбор актеров для озвучки и отличная обработка звука. Иногда создается впечатление, что играешь во вполне отечественную игру. Пускай мы получили игру на три месяца позже остального мира, но зато хорошо залатанную и на родном могучем языке. Ожидание того стоило. Более чем.

Чтобы вы тоже могли оценить по достоинству качество локализации, "Игромания" объявляет конкурс, главным и единственным призом в котором станет коробка с игрой. Победителем в конкурсе сделается читатель, первым приславший ответы на адрес *rod@igromania.ru* или на обычный почтовый адрес редакции. А поскольку конкурс — по Heavy Metal F.A.K.K. 2, который в основе своей является игрой совершенно неординарной, то и вопрос мы решили сделать не из разряда «В каком года была выпущена...» или «Как называлось то самое, которое...».

На фотографиях — шесть моделей журнала «Плейбой»: **April Hunter**, **Deanna Brooks**, **Jill St. Marks**, **Kelly Stafford**, **Sandee Westgate** и, конечно же, **Julie Strain**. Причем последняя — в амплуа Judge Julie из телевизионного сериала «Плейбоя», имеющего за рубежом недетскую популярность. Угадайте, какая из шести девушек (для удобства мы проставили номера) — Джули, и приз ваш. Если, конечно, вы успеете ответить раньше других!

Heavy Metal

Те, кто купился на рекламный слоган о трех часах тяжеляка в качестве звукового сопровождения, ничего, кроме разочарования, не получат (если игры не считать, конечно). Дудки вам — тут даже гитары нет. На самом деле, расстраивает не отсутствие этого самого Heavy Metal, а ощущение некоторого надувательства. Хотя, конечно, имеющаяся музыка практически идеально вписывается в игру. Но гитара... дисторшэны... басы... где они, родные?

Звук хороший. Но не более.

Вы поймете

F.A.K.K.2, безусловно, событие, причем как в жанре, так и в индустрии — хорошая игра по хорошему мультику. Но, пройдя ее, игрок будет жестоко страдать. Знаете, почему? Его травмирует необычайная "короткость" и полная "одноразовость" игры. Если с одноразовостью все понятно (жанр такой; хотя могли бы и мультиплеер замутить — вот был бы F.A.K.K.!), то у "короткости" есть вполне определенные корни, а именно — сроки релиза. Видимо, ритуаловцы, дабы не резать временные рамки, оттяпали вместо этого солидную часть игры. А то, что осталось, толком не протестировали — английский оригинал просто захлебывается глюками (российские геймеры благодаря "Буке" избавлены от подобных проблем). Кстати, большей части того, что показывали в дорелизном трейлере, в самой игре не оказалось. Спешка не нужна при ловле геймера! Про что в "Ритуале", вероятно, знают только понаслышке.

Мы получили классную игру. Короткую, но при всей своей краткости успевающую впечатлить и оставить в душе неизгладимый отпечаток. Но — мы ждали большего. Раз в сто большего. Когда, черт бы драл, игровая индус-

Поэтапное отсечение головы финальному боссу, в миру известному под кличкой Гит. Выглядит противник Юлии внушительно, но на деле хиловат и повышенно смертен. Понятное дело! Как проповедовать, так мы все горазды, а как с этакой безумной девицей на мечах схлестнуться, так тут на раз головы лишишься...



Меч-бензопила демонстрирует чудеса при разделывании местной фауны. И главное — столько крови!

трия выйдет из пуританства, тщательно маскируемого за фонтанами крови?! Когда сгинут идиоты, заставляющие перекрашивать в зеленый цвет кровь в Carmageddon, обвиняющие овечий DOOM в сатанизме и рассуждающие о насилии в играх под просмотр очередной порнушки о маньяке-убийце по телевизору?..

Ребят, посмотрите F.A.K.K. Который мультфильм. Всего лишь мультфильм. Всего лишь гениальный. Вы поймете. ■

В оформлении статьи использована пара скринов с сайта Absolute Games (www.ag.ru)

Разве может столь симпатичная молодая особа всю игру шастать в одной и той же одежонке? Конечно же, нет!

ГЕЙМПЛЕЙ	
ГРАФИКА	
ЗВУК и МУЗЫКА	
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ	
НОВИЗНА	

РЕЙТИНГ 8,0

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 50%

Дождаться-то дождались, только ждали гораздо большего.

Алан Берновский (alan@online.ru)

Blair Witch Project Volume I: Rustin Parr

Не так давно по всему миру прошла волна, поднятая неожиданной находкой молодого режиссера, решившего создать фильм ужасов, основанный якобы на найденных в лесу пленках. Ему "удалось установить", что они принадлежали трем студентам-кинематографистам, снимавшим курсовую работу по мотивам местной легенды о "ведьме из Блэр". Работу студенты закончили, да только она им не понадобилась. Мертвым не нужны дипломы.

Тема оказалась настолько глубокой, что отбросить ее в сторону и забыть — было бы глупым расточительством. Когда плакаты, кепки и сувениры перестали покупаться миллионами, обладатели лицензии решили воплотить легенду в компьютерной игре. Проект получил название Blair Witch Project. Сразу трем различным девелоперским компаниям были заказаны три игры — BWP Volume 1, 2 и 3 соответственно, с таким расчетом, чтобы перерыв между релизами был по возможности небольшим. Первая часть трилогии ныне перед нами.

Жанр: Action/Adventure
Издатель: Gathering of Developers
www.godgames.com
Разработчик: Terminal Reality
www.terminalreality.com
Похожесть: Alone in the Dark, Nocturne
Системные требования
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск.
Желательно: PII-500, 128 Mb
Мультиплеер: нет
Сколько CD: Один диск
http://blairwitch.godgames.com/
www.blairwitch.com

● Первый шаг в мрачную тайну города Беркитсвиля. Все только начинается.

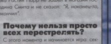
Охота не ведьм. Охота Ведьмы

Двести с лишним лет назад колонисты, осваивая центральную часть Америки (ныне штат Мерилэнд), нашли прелестное место у ручья, тихое и спокойное. На собрании двадцати семей было решено основать здесь город и назвать его Блэр. Ему предвещали богатое будущее, процветание и приток новых поселенцев, в которых, кстати, нужды не было — сюда и без того приезжали люди, наслышанные о кусочке лесного рая.

Со второй волной колонистов в Блэр приехала ирландская эмигрантка, поселившаяся неподалеку от границы города. Она жила в одиночестве, возделывала небольшое поле и лишь изредка лечила жителей при помощи трав и кореньев. Однажды она позвала к себе в домик нескольких маленьких детей и уколола каждого иголкой в руку. Перепуганные дети, прибежав домой, все рассказали родителям, а те в свою очередь похватали топоры и вилы, бросились к девушке и объявили ее ведьмой. Подобное в те времена случалось повсеместно: по стране широкими шагами шла Охота на Ведьм, хватала невиновных и виноватых, а затем топила, жгла и варила их в масле. Уж не знаю, кому слава — Богу или Сатане, но жители Блэра оказались не столь кровожадными. Они просто раздели девушку и привязали к дереву в лесу (а была жестокая зима). Не найдя на следующий день у дерева никакого трупа, люди пожали плечами и списали все на диких зверей. А зря...

Спустя какое-то время неизвестно куда пропали дети, которые имели неосторожность выдать Ведьму. Потом исчез судья. Паника охватила город. Многие уезжали, бросая нажитый годами скарб; оставшиеся решили действовать. На поиски пропавших отправились две команды спасателей: одна вернулась несолоно хлебавши, люди из второй были найдены распятыми и выпотрошенными на Гробовой скале в чаще леса. Тели их покрывали замысловатые руны, вырезанные на коже. С тех пор пропало еще несколько человек...

В течение короткого срока город вымер и пребывал в таком состоянии вплоть до начала сего века. Потом он снова возродился под именем Беркитсвиль. Историю о Ведьме из Блэр уже мало кто вспоминал. До тех пор, пока Растин Парр не зашел в магазин господина Смита и не сказал: *"Я, наконец-то, закончил"*.



Почему нельзя просто всех перестрелять?

С этого момента и начинается игра: секретная правительственная организация Spookhouse, занимающаяся расследованием сверхъестественных явлений в Америке, заинтересовалась одним случаем в штате Мэрилэнд. Восемь детей были похищены и ритуальным образом убиты одним местным жителем. Когда полиция обыскала его дом, в подвале были найдены останки выпотрошенных и изувеченных детей.

Растин Парр сознался в содеянном, но вплоть до самой казни продолжал уверять всех, что его заставила сделать это Ведьма из леса. Так как больше информации об этом загадочном деле не было, Организация послала своего агента, молодую даму — доктора Холлидей, — в Беркитсвиль (город, где произошли убийства) для сбора фактов, слухов и выяснения всех подробностей.

...Разработчики **BPW** уже успели прославиться игрой-ужастиком **Nocturne**. Можно повести сравнение от него, но мы возьмем для примера **Alone in the Dark**, как правило, более знакомый почтенной публике. Помните его геймплей? Драки с кошмарными тварями и квестовая часть с блужданиями по пустым комнатам дома, где поселилось Зло.

По аналогии с AitD, "Ведьма" должна удовлетворять вкусам сразу двух "гильдий" игроков — фанатов ружья и крови и высоколобых интеллектуалов. Разные по своей сути



● Местная забегаловка — это лучшее место для сбора слухов и завязывания новых знакомств.



удовольствия логично и, главное, уравновешенно сплетаются в то, что сейчас модно называть психологическим триллером с элементами экшена. Расстрелы монстров перемежаются беседами с многочисленными NPC. Впоследствии эти диалоги помогают взять нужное направление, благо мисс Холлидей скрупулезно записывает их в своем блокноте.

Перед началом можно выбрать уровень сложности паззлов и врагов, так что воин не будет хвататься за голову, а профессор не бросит расследование после второго зомби. А насчет боя, если уж затронули эту тему, я вот что скажу: надо привыкнуть к сумасшедшим настройкам мыши и клавиатуры, чтобы при атаке не выпустить половину обоймы в землю. Крайне неудобно реализован механизм прицеливания — без наводимого на мишень лазерного луча вряд ли можно было бы в кого-то попасть с первой попытки.

Для ориентации в мглистой тьме, затопившей практически все локации, используется подствольный фонарь и очки ночного видения. Несмотря на это, бывает весьма трудно разобрать, какие предметы можно подобрать, а какие нельзя. В принципе, используемые предметы подсвечиваются, но из-за глуповатой камеры их порой трудно увидеть. Разработчики по этому поводу дают совет: *"если вид камеры вас не устраивает, перейдите на другую локацию"*. Конструктивно, ничего не скажешь.

Сюжетная линия не сказать что очень разветвленная, кое-кто вполне может назвать ее даже слегка прямолинейной. Присутствует пара-тройка мертвых концовок, когда выбранный из двух альтернатив путь не приводит к счастливому финалу. Конечно, это добавляет перчинки, но только в том случае, если постоянно сохраняешься на разные сейвы, иначе придется все переигрывать.

Фонарь, свети ты мне во тьме... черт, батарейки опять потекли!

Графика игры — это, по сути, графика Nocturne. Используется его движок, со всеми вытекающими. В качестве последних выступают долго загружающиеся уровни, немыслимые требования к компьютеру и весьма протяженные загрузки пререндеренных локаций.

Но, если абстрагироваться от этого, о графике можно писать поэму. Луч фонаря, скользящий между деревьями в ночном лесу, полы одежды, развевающиеся при беге, яркие вспышки выстрелов, взрывающих плотины, что удерживают монстрячью кровь. Разработчики сознательно отказались от блеклой "реалистичной" манеры показа, используемой в фильме, и создали свой яркий и в то же время мрачный стиль, погружающий игрока в атмосферу ужаса. Играть страшно, реально страшно. Для усиления эффекта дождитесь ночи, погасите свет и наденьте наушники. И кто знает, доживете ли вы тогда до утра?

Усадьба, где живет Кайл Броди – единственный выживший ребенок из тех, что побывали у Растина Парра.

Следующего раза не будет

Пока я наслаждался первой частью, вышел **BWP Vol.2: Legend of Coffin Rock** от **HumanHead Studios**. Естественно, я не смог отказать себе в удовольствии купить диск. Пришел домой, инсталлировал еще один гигабайт и... разочаровался. Интереснейший геймплей Rustin Parr выродился в скучное мотание по темному лесу, отстрел глупой неповоротливой нечисти и навевающие зевоту диалоги о том, как все будет страшно и опасно на следующем повороте. С учетом этого могу предположить, что **ревью по второй части не предвидится — практически не о чем писать**. Но если хотите собрать весь трехтомник — купите, конечно. Чисто для коллекции. ■

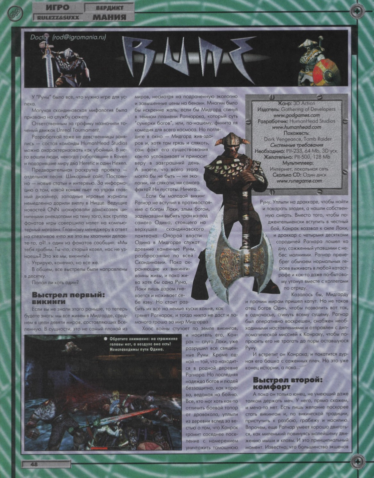
ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 8,5

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 90%

Вне сомнений. Интересно, каков будет третий том?



Doctor (rod@igromania.ru)

RUNE

У "Руны" было все, что нужно игре для успеха.

Могучая скандинавская мифология была призвана на службу сюжету.

Ответственным за графику назначили точеный движок Unreal Tournament.

Разработкой тоже не девственницы занялись — состав команды HumanHead Studios можно охарактеризовать как убойный. В него вошли люди, некогда работавшие в Raven и подарившие миру два Heretic и один Hexen.

Предварительная раскрутка проекта — отдельная песня. Шикарный сайт. Постоянно — новые статьи и интервью. За информацию о том, какой коньяк пьет по утрам главный дизайнер, западные игровые журналы немедленно дарили виллу в Ницце. Ведущие новостей CNN шокировали домохозяек циничными анекдотами на тему того, как группа фанатов игры совершила налет на компьютерный магазин. Главному менеджеру в ответ на слезливое «что же это вы хлопчики делаете-то, а?!..» один из фанатов сообщил: «Мы тебя грабим. Ты что, старый козел, нас не узнаешь? Это же мы, викинги!».

Утрирую, конечно, но все же.

В общем, все выстрелы были направлены в десятку.

Попал ли хоть один?

Выстрел первый: викинги

Если вы не знали этого раньше, то теперь будете знать: мы все живем в Мидгарде, среднем в цепи девяти миров, составляющих Вселенную. В сущности, это не самый плохой из миров, несмотря на подраненную экологию и завышенные цены на бензин. Многим было бы искренне жаль, если бы Мидгард сгинул в темном пламени Рагнарока, который суть "сумерки богов", или, по-нашему, финита ля комедия для всего космоса. Но поглядите в окно — Мидгард жив-здоров и, хотя там грязь и слякоть, сам факт его существования как-то успокаивает и приносит веру в завтрашний день. А знаете, что всего этого могло бы не быть — ни экологии, ни слякоти, ни самого факта? Ни пустоты. Ничего...

...Если бы молодой викинг Рагнар не вступил в противостояние с богом Локи, злым богом, задумавшим выбить трон из-под самого Одина, стоящего на верхушке скандинавского пантеона. Опорой власти Одина в Мидгарде служат древние каменные Руны, разбросанные по всей Скандинавии. Пока охраняющие их викинги-воины живы, и пока жива хотя бы одна Руна, Локи лишь даром гневается и наживает себе язву. Но стоит разбить их все на немые куски камня, как грянет Рагнарок, и тогда никто не даст и ломаного гроша за мир Мидгарда.

Хаос войны ступает по земле викингов, и носитель его, Конрак — слуга Локи, уже разрушил все священные Руны. Кроме одной — той, что находится в родной деревне Рагнара. Но последняя надежда богов и людей беззащитна, как корова, ведомая на бойню. Все, кто мог хоть как-то отличить боевой топор от дровокола, уплыли из деревни вслед за вестью о том, что Конрак громит соседнее поселение с намерением уничтожить тамошнюю Руну. Уплыли на драккаре, чтобы найти и покарать злодея, а нашли собственную смерть. Вместо того, чтобы по-джентельменски вступить в честный бой, Конрак воззвал к силе Локи, и драккар с четырьмя десятками сородичей Рагнара пошел ко дну, сожженный упавшими с небес молниями. Рагнар пренебрег обычаем нормальных героев выживать в любой катастрофе и как-то даже по-бытовому утонул вместе с коллегами по отряду.

Казалось бы, Мидгарду и прочим мирам пришел капут. Но не таков отец богов Один, чтобы позволить вот так, в одночасье, сгинуть всему сущему. Рагнар был оперативно воскрешен, снабжен необходимыми наставлениями и отправлен с дипломатической миссией к Конраку, чтобы попросить его не трогать до поры оставшуюся Руну.

И встретит он Конрака, и покатится дурная его башка с саженных плеч. Но это уже конец истории, а пока...

Жанр: 3D Action
Издатель: Gathering of Developers
www.godgames.com
Разработчик: HumanHead Studios
www.humanhead.com
Похожесть:
Dark Vengeance, Tomb Raider
Системные требования
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск.
Желательно: PII-500, 128 Mb
Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть
Сколько CD: Один диск
www.runegame.com

Обратите внимание: на стражнике головы нет, а воздухе она есть! Неисповедимы пути Одина.

Выстрел второй: комфорт

А пока он только юнец, не умеющий даже толком держать меч. У него, прямо скажем, и меча-то нет. Есть лишь желание поскорее стать викингом и, по викингской традиции, приступить к разбою, грабежу и насилию. Впрочем, еще Рагнар умеет хорошо двигаться, как миленький повинуясь малейшему движению мыши и клавы. И это принципиальный момент. Известно, что большинство экшенов

от третьего лица скончались во младенчестве из-за плохого управления. "Руна" этого недостатка лишена напрочь — с первого и до последнего вздоха главного героя вы будете ощущать единство Рагнара, управления и своих рук. Даже отчаянные квакеры возликуют и на время отложат свои шотганы, целиком отдаваясь романтике ближнего боя.

Однако на пути ликования их подстерегает еще одно коварное существо. Имя ему — камера. И при идеальнейшем управлении тупой кинооператор может испортить всю малину. Но, к вящему удовольствию HumanHead (и нашему!), им удалось приручить дельного выпускника ВГИКа, который смог втолковать программистам теорию правильных ракурсов. Ни разу за время прохождения игры у меня не возникало желания засунуть голову в монитор, чтобы узнать, какого там черта мне не показывает камера. Ни разу атакующие монстры не скрылись за широкими плечами главного героя, чтобы надавать пинков подслеповатому по вине камеры игроку. Когда Рагнар прижимается спиной к стене, его модель просто становится полупрозрачной и все агрессоры видны как на ладони. Шик, блеск и оля-ля!



Порой драка перетекает в настоящую мясорубку, где видны лишь чертящие воздух мечи и топоры. Но из такого окружения Рагнару далеко не всегда удается выбраться живым...

Выстрел третий: графика

Отложив в сторону традицию повествовать о графике в конце статьи (тоже мне сюрприз!), расскажу о ней прямо сейчас. В конце концов, это первое, что видишь в игре. Да и чего держать вас в томлении, когда про движок UT я уже сказал вначале.

Хотя это кажется невозможным, в графическом плане "Руна" заделывает UT как Рембрандт — вашу учительницу рисования. Движку исполнилось два с половиной года (если считать со времен Unreal), но на лбу у него этого не написано — даже наоборот, здешние виды дают сто очков вперед последним творениям на движке Q3, таким, например, как F.A.K.K.2. Пусть последний хвалится своими кривыми поверхностями, но где вы там видели такие снега и туманы, такую кровь и, главное, такие модели?

Ну, кровь, положим, видели. Но модели — мое почтение, уважение и восхищение. Живые формы, живое движение — используется скелетная анимация, и наши с вами скелеты должны истлеть от зависти — они так не умеют. Рагнар бегает красиво, как факелоносцы на Олимпиаде, плавает как Левиафан и дерется... боже, как он дерется! Как будто в него вселились двадцать Д'Артаньянов, жаждущих крови Рошфора. Мечи, топоры и молоты расчерчивают эфир в мелкую клеточку, оставляя инверсионные следы, покрывая тела врагов кровавой татуировкой, рука отведена для замаха, вжик! — и очередная башка вприпрыжку убегает вниз по лестнице. Еще несколько движений мышью — и мелко нашинкованные враги остаются лежать на полу, а мы бежим дальше, любоваться местными красотами.

Выстрел четвертый: логика

С точки зрения дизайна уровней "Руна" практически безупречна. Можно наснимать шотов и разослать по архитектурным факультетам как образец для изучения и подражания. Это что касается внешней стороны дела. Изнутри, то есть в плане логики построения, уровням ну разве что самую малость не хватает великолепия, скажем, первого Quake. Сравнение не вполне корректно, ибо в "Руне" иной геймплей, наполовину состоящий из размышлений над загадками дизайнеров и беготни в поисках рычажков и неординарных способов покинуть уровень, к примеру, через прорубь или верхом на гигантском жуке. Но Quake я взял как образец игрового дизайна в экшенах вообще — по размещению монстров, триггеров, скриптовых сценок и структурной логичности.

Почему не Tomb Raider? Потому что "Руна" — это не Tomb Raider. Скорее тогда уж Dark Vengeance. Но там почти все рубилово шло в закрытых помещениях, а здесь — пожалуйста, поля, просторы, уходящие в сердце земли пропасти и — легкие, твои легкие, полные морозного воздуха. Но это местами. А местами — как в Unreal, те же замки, да плюс пещеры. Только все заметно компактнее. Уровень проходится долго не за счет габаритов, а потому, что приходится порой остановиться и почесать в затылке, задаваясь вопросом — какой злой гений терзал мозги дизайнеров, когда они придумывали этот способ оставить меня здесь пожизненно. И, конечно, найдя решение, удивляешься, куда раньше смотрела твоя муза. Ведь все так просто и очевидно.

Выстрел пятый: мясорубство

Драки с разнокалиберными приятелями Локи — отдельная часть игры. И сначала кажется — далеко не лучшая ее часть. Фаршируешь ударами каких-то жуков, гоблиноидов и неумирающих скелетов. Ощущения файтинга нет. Можно вообще никого особо не убивать — так, если уж только прямо на пути встали и мешают прогуливаться. И меч (топор) проходит сквозь тела как-то ненатурально, можно сказать, со свистом. Звук не звучит, не хватает смачности. Где вы видели-слышали, чтобы так рубили живую плоть? Даже если и викинги.

Интересно становится не раньше, чем сталкиваешься с себе подобными. То есть существами, хотя бы отдаленно похожими на человека, гномами, например. Тут, когда на тебя с ревом выбегают мускулистые карлики, вооруженные молотами, становится не до шуток. Начинает происходить нечто, напоминающее настоящую дуэль — противники кружат в смертоносном танце, выбирая момент для атаки. Щит обретает применение, принимая на себя волны ударов. А потом, когда враг чуть расслабляется, Рагнар бросается вперед в отчаянном прыжке и...



При переключении на вид от первого лица перестаешь наблюдать свое оружие. Зато вражеское — видно отлично.

Конрак и команда. Фото на память.

Видите это доброе лицо? К вопросу о качестве прорисовки моделей.

Сделать карьеру профессионального фехтовальщика в "Руне" вам не суждено. И никому не суждено. Имеющиеся в распоряжении Рагнара рубящие удары явно говорят о том, что викинги больше внимания уделяли силе, нежели разнообразию приемов. Это не Die by the Sword, где мечом можно было водить с помощью мыши в любой плоскости. Нет даже колющих ударов. Однако надо сказать, что об этом успеваешь подумать только в начале игры, а потом забываешь. И чем дальше бежишь, тем больше устраивает мастерство Рагнара. К моменту появления противников-людей понимаешь окончательно: никакое мышиное фехтование тут нафиг не нужно. Главное, чтобы топором вот так, мечом — вот так, а молотом — только по башке сверху. И этого вполне хватает для счастья. Клянусь Вальгаллой!

Ну и, само собой, по мере приближения к финалу движение замедляется, как будто уровни заливает вязкой лавой (кстати, это не гипербола — и такое бывает). Потому что враги становятся толще, выше и красивее. На последних уровнях на Рагнара бросаются с такими топорами, что ими впору массовые казни проводить. Фьюить — пять голов за раз. К слову, Рагнар и это умеет. Пусть не пять, но три вражьих кочерыжки мне случалось отрубать с одного удара. Особенно хорошо это получается, когда викинг впадает в ярость и на краткое время превращается в неуязвимого берсерка. Такое возможно, если начать стремительно махать мечом посреди скопления граждан, выводя их кишки на свежий воздух и отрубая конечности.

Такого же эффекта, а иногда и похлеще, удается достичь с помощью волшебных рун, редкими жемчужинами хоронящимися по всяким закоулкам. Действие рун зависит от оружия, который в данный момент тяжелит руку героя. Мне очень запомнился топор, ударом превращающий врагов в ледышки, такие хрупкие... Но, к негодованию игроков, магия очень быстро заканчивается и оружие обретает свои прежние свойства.

Стреляли в упор

Не слишком обычно для экшена и от того вдвое более приятно — плавное развитие сюжета на протяжении игры. У этого рубилова и головоломства есть мотивация, постоянно подкрепляемая выступлениями различных ключевых персонажей. Обычно с речами выступает Один, подбадривая Рагнара аргументами типа "ты должен мстить за своего отца!" и поясняя текущую геополитическую обстановку — кого это мы сейчас будем карабасить во-о-он в том красивом замке. Ближе к концу в события начинает вмешиваться Локи, глумливым голоском сообщая всякие гадости. А на последнем уровне, предчувствуя свой собственный Рагнарок, предлагает оставить эту ненужную распрю и перейти на его сторону. Решительно отказавшись и немного подровняв силуэт Конраку (ну и живучий же гад!), Рагнар спасает-таки треклятую последнюю Руну.

Локи под градом камней... открывается портал... и бог Один забирает... Стоп. Должны же вы хоть что-то узнать сами, верно?

Я все нужное уже рассказал. Игра хорошая, и все должны ее иметь, что по-английски обозначается известным термином musthave. HumanHead превзошли все стандарты и установили свои. Так что — равнение на "Руну".

P.S. Насчет того, куда попали выстрелы — см. рейтинг. ■

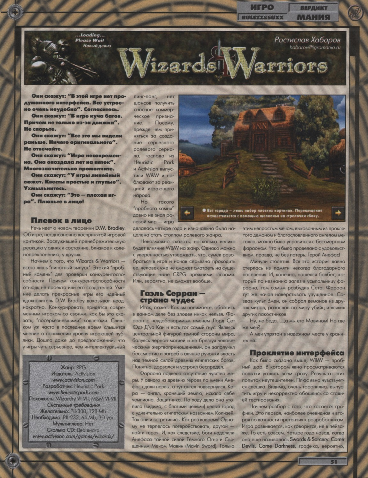
ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 9,5

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 100%

Кто думает, что нет — перечитайте статью.



...Loading...
Please Wait
Новый девиз

Ростислав Хабаров
habarov@igromania.ru

Wizards & Warriors

Они скажут: "В этой игре нет продуманного интерфейса. Все устроено очень неудобно". Согласитесь.

Они скажут: "В игре куча багов. Причем не только из-за движка". Не спорьте.

Они скажут: "Все это мы видели раньше. Ничего оригинального". Не отвечайте.

Они скажут: "Игра несовременна. Она опоздала лет на пяток". Многозначительно промолчите.

Они скажут: "У игры линейный сюжет. Квесты простые и глупые". Ухмыльнитесь.

Они скажут: "Это — плохая игра". Плюньте в лицо!

Плевок в лицо

Речь идет о новом творении **D.W. Bradley**. Об игре, неоднозначно воспринятой игровой критикой. Заслужившей пренебрежительную реакцию у одних и состояние, близкое к коленопреклонению, у других.

Начнем с того, что Wizards & Warriors — всего лишь "пилотный выпуск". Этакий "пробный камень" для проверки конкурентоспособности. Причем конкурентоспособности отнюдь не проекта или его создателей. Умение делать прекрасные игры его идейный вдохновитель D.W. Bradley доказывал неоднократно. Конкурировать придется современным игрокам со своими, как бы это сказать, "посерьезневшими" коллегами. Слишком уж часто в последнее время слышится мнение о понижении уровня играющей публики. Дошло даже до предположений, что у игры чуть серьезнее, чем интеллектуальный пинг-понг, нет шансов получить сносное коммерческое признание. Посему, прежде чем приняться за создание серьезного ролевого сериала, господа из Heuristic Park и Activision выпустили W&W и наблюдают за реакцией играющего народа.

Жанр: RPG
Издатель: Activision
www.activision.com
Разработчик: Heuristic Park
www.heuristicpark.com
Похожесть: Wizardry VI-VII, M&M VI-VIII
Системные требования
Желательно: PII-300, 128 Mb
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Два диска
www.activision.com/games/wizards/

Но такого "пробного камня" давно не знал ролевой мир — игра делалась четыре года и изначально была нацелена стать столпом ролевого жанра.

Все города — лишь набор плоских картинок. Перемещение осуществляется с помощью щелканья на стрелочки сбоку.

Невозможно сказать, насколько велико будет влияние W&W на жанр. Однако можно с уверенностью утверждать, что, сумев разобраться в игре и начав серьезно проходить ее, человек уже не сможет смотреть на существующие ныне CRPG прежними глазами. Или, вероятно, не сможет вообще.

Гаэль Серран — страна чудес

Итак, сюжет. Как вы понимаете, обойтись в данном деле без злодея никак нельзя. Фараон с неудобоваримым именем Лорд Сет Юдэ Д'уа Кан и есть тот самый гнус. Являясь центральной фигурой темной стороны мира, балуясь черной магией и не брезгуя человеческими жертвоприношениями, он заполучил бессмертие и загреб в алчные ручонки власть над темной силой древних египетских богов. Понятно, дорвался и устроил беспредел.

Фараона подвело отсутствие чувства меры. У одного из древних героев по имени Анефас сдали нервы, а тут ангел подвернулся. Кера — ангел, хранящий землю, искала себе чемпиона. Защитника. По ходу дела она утопила (видимо, с благими целями) целый город с удивительно египетским названием Колизей. Так они и встретились. Как раз вовремя! Одному не терпелось погеройствовать, другой — найти героя. И, как следствие, боги наделили Анефаса тайной силой Темного Огня и Священным Мечом Мавин (Mavin Sword). Только этим непростым мечом, выкованным из проклятого демоном и благословленного ангелом металла, можно было управиться с бессмертным фараоном. Что и было проделано с удовольствием, правда, не без потерь. Герой Анефас!

Минули столетия. Вся эта история давно стерлась из памяти некогда благодарного населения. И, конечно, нашелся балбес, который по незнанию залез в усыпальницу фараона, тем самым разбудив Сета. Фараон тут же начал наверстывать упущенное. Создав культ Змеи, он собрал демонов из других миров, разослал по миру убийц и всяких других пакостников.

Ну, не беда. Ща мы его Мавином! Но где же меч?..

А меч упрятан в надежном месте у хранителей...

Проклятие интерфейса

Как было сказано выше, W&W — пробный шар. В котором явно просматриваются попытки угодить всем сразу. Результат этих попыток неутешителен. Плюс явно чувствуется спешка. Видимо, очень торопились выпустить игру и некорректно обошлись со стадией тестирования.

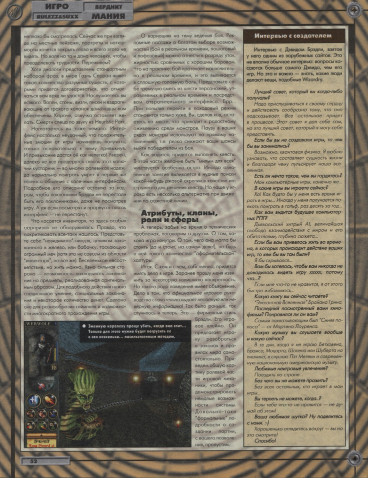
Начнем разбор с того, что касается графики. Это первая, наиболее очевидная и вторая по важности претензия к разработчикам. Игра развивается, как говорится, не в пейзаже. То есть совсем. Четыре года назад, когда она еще называлась **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness**, графика, вероятно,

неплохо бы смотрелась. Сейчас же при взгляде на местные пейзажи, портреты и натюрморты хочется закрыть глаза и всего этого не видеть. Но воля на то и дана человеку, чтобы преодолевать трудности. Переживем?

Хотя диалоги представлены стандартным набором фраз, в мире Гаэль Серран живет такое количество разумных существ, с которыми придется договариваться, что отмолчаться вам вряд ли удастся. Наслушаетесь вы всякого. Вопли, стоны, визги, писки и вздрагивающие от грохота колонок домочадцы вам обеспечены. Короче, озвучка оставляет желать. Смерти спеца по звуку из Heuristic Park.

Наглотаетесь вы тоже немало. Интерфейс настолько неудачный, что положительные эмоции от игры начинаешь получать, только основательно к нему привыкнув. И привыкание дастся ой как нелегко! Уверен, далеко не все продерутся сквозь этот колючий кустарник — во многих ролевиках надежда нормально поиграть умрет в первые же полчаса общения с калечным интерфейсом. Подробное его описание оставлю за кадром, чтобы поклонники Брэдли не перестали быть его поклонниками, даже не посмотрев игру. А уж если посмотрят и прорвутся сквозь интерфейс — не перестанут.

Что касается инвентаря, то здесь особых сюрпризов не обнаружилось. Правда, что покритиковать все-таки нашлось. Представьте себе "невидимого" ниндзя, целиком закованного в железо, или бабочку, таскающую огромный меч (хотя это не совсем из области "инвентаря", но все же). Веселенькое несоответствие, но жить можно. Явно сильная сторона — возможность накладывать заклинания на предметы, реализованная оригинальным образом. Для подобного действия нужно специальное умение, специальные заклинания и некоторое количество денег. Сделано сие для разнообразия геймплея и возможности многократного прохождения игры.



Змеиную королеву проще убить, когда она спит... Только для этого нужно будет погрузить ее в сон несколько... насильственным методом.

О вариациях на тему ведения боя. Рекламные пассажи о богатом выборе возможностей (бой в реальном времени, пошаговый и пофазовый) можно отнести к разряду уток, жирностью сравнимых с хорошим боровом. Что на практике: бой протекает исключительно в реальном времени, и это выливается в сплошную головную боль. Представьте себе гремучую смесь из шести персонажей, управляемых в реальном времени и посредством отвратительного интерфейса. Брр... При попытке перейти в походовый режим становится только хуже. Вы, сделав ход, остаетесь на месте, что приводит к радостному оживлению среди монстров. Паузу в ваших рядах монстры используют по прямому назначению, т.е. резко снижают ваши шансы выйти победителем из боя.

Как водится, придется выполнять квесты. В этой части желание быть "милым для всех" чувствуется особенно остро. Иногда означенное занятие выливается в нудные поиски какой-нибудь ржавой скрепки в качестве инструмента для решения квеста. Но чаще у игрока есть несколько альтернатив при движении по сюжетной линии.

Атрибуты, кланы, роли и сферы

А теперь, забыв на время о технических проблемах, поговорим о другом. О том, какова игра изнутри. О том, чего она могла бы стоить (да и стоит, на самом деле!), не будь в ней такого количества "оформительской" халтуры.

Итак. С кем и с чем, собственно, придется иметь дело в игре. Заранее прошу меня извинить за некоторую излишнюю конкретность. Но такого рода поведение имеет объяснение. Дело в том, что *официальное игровое руководство сознательно выдает неполную или неверную информацию!* Так было раньше, так случилось и теперь. Это — фирменный стиль Брэдли. Его игровое клеймо. Он предлагает игроку разобраться в законах и правилах мира самостоятельно. Приведем общую картину ролевой части игровой механики, чтобы продемонстрировать немалые возможности системы. Довольно-таки "формальные" подробности о создании партии, с вашего позволения, пропустим.

Интервью с создателем

Интервью с Дэвидом Брэдли, взятое у него одним из зарубежных сайтов. Это не вполне обычное интервью: вопросы касаются больше самого Дэвида, чем его игр. Но это и важно — знать, какие люди делают вещи, подобные Wizardry.

Лучший совет, который вы когда-либо получали?

Надо прислушиваться к своему сердцу и действовать сообразно тому, что оно подсказывает. Все остальное придет в процессе. Этот совет я дал себе сам, но это лучший совет, который я могу себе представить.

Если бы вы не создавали игры, то чем бы вы занимались?

Возможно, квантовая физика. Я люблю узнавать, что составляет сущность жизни и благодаря чему пульсирует наша вселенная.

Есть ли нечто такое, чем вы гордитесь?

Мои компьютерные игры, конечно же...

В какие игры вы играете сейчас?

Ха! Как будто бы у меня есть время играть в игры... Иногда у меня получается поехать поиграть в гольф, раз десять за год...

Как вам видится будущее компьютерных РПГ?

Дьявольский хитрый AI, величайшая свобода взаимодействия с миром и его обитателями, глубина сюжета...

Если бы вам привелось жить во времена, в которых происходит действие ваших игр, то кем бы вы там были?

Я бы скрывался...

Вам бы хотелось, чтобы вам никогда не доводилось видеть игру ххххх, потому что...?

Если мне что-то не нравится, я от этого быстро избавляюсь...

Какую книгу вы сейчас читаете?

"Элегантная Вселенная" Брайана Грина.

Последний посмотренный вами кинофильм? Понравился ли он вам?

Самым захватывающим был "Синяя полоса" — от Мартина Лоуренса.

Какую музыку вы слушаете вообще и какую сейчас?

В те дни, когда я не играю Бетховена, Брамса, Моцарта, Шопена или Шуберта на пианино, я слушаю Пэт Метени и современную национальную американскую музыку.

Любимые неигровые увлечения?

Поездить по стране...

Без чего вы не можете прожить?

Без всех остальных, кто играет в мои игры...

Вы терпеть не можете, когда..?

Если тебе что-то не нравится — не думай об этом!

Ваша любимая шутка? Ну поделитесь с нами. :-)

Хорошенько оглядитесь вокруг — вы на это смотрите!

Спасибо!



Так выглядит инвентори. Теперь, в отличие Wizardry, предметы имеют не только вес, но и объем.

Атрибуты персонажей, представленные в игре, делятся на четыре группы. Две первичные — ментальные (mental) и физические (physical), и две вторичные — боевые атрибуты и способность противостоять магическим воздействиям. Ментальные атрибуты — Intelligence, Spiritualism, Will, Presence. Физические атрибуты — Strength, Dexterity, Agility, Fortitude.

Стоит отметить, что каждый из атрибутов оказывает комплексное воздействие на умения вашего персонажа. Согласитесь, что при хорошей способности к обучению можно научиться не только эффективному владению магией, но и, например, с легкостью управляться со сложными механизмами. Подобная структура атрибутов вызывает уважение.

Вторичные атрибуты не внесли ничего нового, разве что порадовали разнообразием. Они по-прежнему связаны с первичными атрибутами и скиллами. Умений в системе представлено много, а получить их можно стандартным путем при смене роли, купить в гильдии или в магазине. Все как обычно.

Расы в W&W называются *кланами*. Их десять. И каждый клан обладает различными начальными атрибутами и специфическими особенностями — traits. Различие кланов сглажено за счет того, что превосходство одних характеристик компенсируется отставанием других на ту же величину. Состав клана тоже неоднороден, есть существа женского пола (пошустрее и посимпатичнее) и особи мужского (потолще и посильнее).

Human (человек) — Natural Leader. Присутствие человека в партии повышает боевые характеристики всех героев.

Elf (эльф) — Quick Learner. Получает существенно больше experience во время похождений.

Dwarf (карлик) — War Cry. Имеет шанс напугать противника во время "близкого контакта".

Gnome (гном) — Lucky Charm. Получает защиты от магии и некоторые бонусы в дистанционном бою.

Pixie (фея) — Dodge. Уклоняется от атак противника, кстати, весьма эффективно.

Omphaaz (слон-мистик) — Mana Seed. Гораздо быстрее восстанавливает магические силы.

Whiskah (тигр) — Night Vision. Ночное виденье, очевидно.

Gourk (свинья или орк — кто их поймет) — Bloodscent. Чувствует приближение других существ. Неважно, враги это или друзья.

Ratling (крыса) — Gold Digger. Имеет развитый талант отыскивать в сундуках и тайниках хорошие предметы и золотишко.

Lizzord (звероящер) — Snakeskin. Сильно повышает защиту против любых ядов.

Система кланов напоминает небезызвестные Wizardry, но на этом сходство заканчивается. Весьма развитое в Wizardry соответствие раса-класс, обуславливающее уникальное поведение персонажа, в W&W никак себя не обнаружило. Зато есть интересный момент. "Скрытый", одиннадцатый клан. Правда, с самого начала получить его нельзя, придется постараться, а в остальном — клан как клан. В мануале он не указан. Исправим оплошность.

Boogre (великан) — Boogreism. Добавляет жира (плюс 100 hpl) и понижает магические способности.

Профессии в W&W называются *ролями*. Они могут меняться и связаны с системой гильдий, дающих новые знания и необходимые предметы. Всего — три вида ролей.

Начальные роли — те, которыми можно начинать игру. Их четыре: ***warrior, wizard, priest*** и ***rogue***.

Элитные роли — barbarian, bard, monk, ninja, paladin, ranger, samurai и ***warlock*** — можно получить, "устроившись" в гильдию и выполнив специальный квест. Для каждой роли он свой и иногда довольно сложный, но труды стоят того! Большинство элитных ролей позволяют вступить в две гильдии и постигать всевозможные науки быстрее.

Специальные роли — assassin, valkyrie и ***zenmaster***. Чтобы получить одну из этих ролей, нужно сначала найти того, кто согласится вас обучить, а затем выполнить "очень специальное" задание. Эти роли дают действительно крутые возможности, только вот получить их непросто.

Каждая новая роль добавляет новый trait и позволяет изучить дополнительные скиллы. Причем леность в обучении сурово наказывается.

Если персонаж проигнорировал умение в старой роли, то впоследствии ему остается только сорить деньгами в гильдии или вовсе распрощаться со скиллом.

Менять свое воплощение можно сколько угодно, но — и это принципиальный момент — возвращаться к прежним ролям нельзя! Решив таким образом проблему баланса профессий, нам подарили самую настоящую ролевую игру. Ура!

Магическая система разбита на шесть сфер. **Sun** — магия света, в основном атакующие заклинания; **Moon** — магия луны, "шизовалки", транспортная магия, невидимость и так далее; **Spirit** — магия духа, лечащие, восстанавливающие и защитные спеллы; **Vine** — магия вина, применяется, если нужно опоить или отравить противника, обездвижить выросшей лозой и тому подобное; **Stone** — магия камня, защитная броня и атакующая природная магия; **Fiend** — магия зверя, все темные заклинания, вызов духов и монстров. Для того, чтобы постичь все сферы, придется менять роли персонажей. Спеллкастерам доступно по две сферы:

Магическая система соответствует уровню игры



Новая линия классических CRPG

Недавно сайт DailyRadar (*www.dailyradar.com*) объявил конкурс. Призами в нем станут три магических предмета из мира Гаэль Серран: Vampire's Ring, Dragon Shield и Mavin Sword. Самые настоящие. С сертификатами. И, судя по количеству участвующих, у игры большое будущее.

Заметил, что все громче и увереннее звучит хор разумных голосов, говорящих игре "да!". Причем никаких преувеличенных восхвалений — только здравые отзывы. Да и в хит-парадах игра медленно, но верно ползет вверх. Думал, нас осталось меньше. Думал, придется отбиваться от сотен разъяренных любителей попсы. И опасался. Нет, не за себя опасался, а за судьбу уже обещанных (целых двух!) продолжений. А так — можно спокойно, с расстановкой поиграть в неплохую игру и с интересом понаблюдать за рождением новой линии классических CRPG. Остается только надеяться, что ожидание следующих частей не затянется на четыре года. ■

Эта лошадь способна увезти всю вашу партию — шесть существ.

priest — Spirit и Vine, wizard — Sun и Stone, warlock — Moon и Fiend. Новые спеллы, как обычно, добавляются с прохождением уровня или получаются из книг. В общем, магическая система вполне соответствует уровню игры.

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА
РЕЙТИНГ 9,0
ДОЖДАЛИСЬ!
Да!
СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 75%

Revenant
revenant@igromania.ru

The Broken Land

Путь, усыпанный цветами, никогда не приводит к славе.
Лафонтен

Надо бы рассказать вам о небезызвестной в узких кругах игре The Broken Land, настоящем хите опять же в этих очень узких кругах. Но, пожалуй, не стоит рассказывать о ней... Зачем?

Все и так ясно. Совершенно потрясающая Action RPG (Rogue) в изометрической проекции, невиданное графическое исполнение, неслыханный звук и музыка (кстати, музыка неслыханная в прямом смысле слова — ее там просто нет). А вообще — игра действительно потрясающая. Не погрешив против истины, ее вполне можно назвать киллером Диабло 2.

Жанр: Action RPG
Издатель/разработчик: Ace Platinous Family
www.apfamily.com
Похожесть: Diablo
Системные требования
Необходимо: PII-233, 32 Mb
Рекомендуется: PII-300, 64 Mb
Мультиплеер: Не положено
Сколько CD: Один диск

Избитая Land

Все начинается с очень неоднозначного мультика, выполненного в мозаичном стиле из крупных квадратиков, где повествуется о каких-то эпических местных разборках с применением магии. Затем мы переходим в меню игры, которое состоит из четырех слабоанимешных картинок с изображениями персонажей, — здесь, должно быть, нам ненавязчиво предлагают выбрать класс. Классов, если их так можно назвать, четыре: воин, лучник, берсеркерша и амазонка. Выбрав, с позволения сказать, класс, мы попадаем непосредственно в игру.

Спрайтовая фигурка игрока вяло копошится среди пикселей, составляющих ландшафт. Везде бегают монстры, которых надо ловить мышкой и безжалостно давить, получая за это экспу, а иногда и кучку... кучку денег. Набрав определенное количество экспы, получаете уровень, о чем, впрочем, никто вам не сообщает — продвинутый интерфейс сам повышает характеристики, руководствуясь

Не стоило злить злобного манчкина.



● Вид уровней – местами – рождает прямые ассоциации с Diablo.

какими-то собственными соображениями. Я, например, начал играть, и только заглянув в статистику персонажа через пятнадцать минут, с удивлением обнаружил, что, оказывается, уже достиг четвертого уровня, а игра об этом загадочно молчит. Сам процесс набора экспы выглядит следующим образом: подходим к ближайшему монстру и начинаем кликать его мышкой, пока он не прекратит всяческую активность. Потом подходим к следующему... И так до конца игры.

Инвентори поражает своей воистину спартанской простотой. Два слота. Один для оружия. Другой для доспехов. И все. Остальное занимают разные бутылочки и свитки с заклинаниями. Да и много ли нужно настоящему манчкину для полноты ощущений?

Но что самое интересное, так это то, что в The Broken Land можно присоединять персонажей, собирая партию числом аж до четырех членов. Таким образом, убийца Диабло автоматически переквалифицируется в убийцу Baldur's Gate. И это тут же прибавляет игре уникальности.

Словом, The Broken Land — это шедевр. Доказательства тут не нужны, достаточно один раз взглянуть.

P.S. Кстати, насчет сюжета: вроде надо собрать пять каких-то могущественных артефактов, чтобы спасти мир, злобно разделенный пополам черным колдовством. Однако вам противостоит... хотя о чем я?! ■

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 2,0

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 100%

Еще одно творение из серии "сосулька на голову, снег за шиворот". Играть строго противопоказано — можно спятить от восхищения.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Зубр
zubr@igromania.ru

Red Alert 2. Это, наверное, первая стратегия Westwood, относительно которой никто не питал никаких иллюзий. Все, что нам обещали, это старый добрый RA на облегченном движке от Tiberian Sun, заточенный под многопользовательские баталии. Ничего нового, просто подарок фанатам оригинальной игры.

Игра вышла именно тогда, когда было обещано. Чудо? Нет. Хуже...

Деревня СССР Вашингтонского района

Помните лихо закрученный сюжет RA, основанный на событиях альтернативной истории? Гитлер, убитый до того, как взрастил в себе злого гения; агрессор товарищ Сталин; и — вечнозеленый Кейн, духовный отец NOD? Веселые были времена...

А ныне — возрадуйтесь, космополиты и те, кто спал в школе на уроках истории. RA2 не будет загружать вас реальными именами и отраженными в кривом зеркале биографиями некогда живших властелинов мира. Более того, усилиями товарищей из Westwood продолжение культовой игры превратилось в... шоу. Юмористическое шоу. Американское. Право же, игре стоило сменить название. Что-нибудь типа "Романофф&American President: Big Wheel Butt-Heads". Почему? Кто вообще эти люди? Сейчас расскажу.

После победы союзников СССР была превращена в подобие американской колонии. Штаты назначили своего "губернатора", генерала Романова, товарища, весьма преданного Центру (по крайней мере, они так

Жанр: RTS
Издатель: EA
www.ea.com
Разработчик: Westwood Studios
www.westwood.com
Похожесть: C&C, Tiberian Sun
Системные требования
Необходимо: PII-250, 32 Mb
Желательно: PII-300, 64 Mb
Мультиплеер:
Интернент, мадем, локальная сеть
Сколько CD игра занимает: Два



думали). Вооруженные силы страны было сильно урезаны, военные заводы закрыты и переоборудованы в передовые колхозы. Конверсия, однако.

Каково же было удивление жителей Нью-Йорка, когда в один прекрасный день, проснувшись, они выглянули в свои окна и увидели... нет, вовсе не летающие тарелки. Но картину, порадовавшую бы покойного Иосифа Виссарионовича. Стройные ряды советских дирижаблей-бомбардировщиков "Киров" рассекали небо родного города. Тысячи бомб сыпались на голову вечнозеленой Статуи Свободы. Прошло еще немного времени, и просторы техасщины уже бороздили советские танки, сравнивая с землей все, что не удовлетворяло меркам соцреализма. Ура?

Пока да, но это, поверьте мне, ненадолго. Сомнение в серьезности подхода разработчиков закрадывается в наши головы еще в момент, когда перед нами во всей красе предстает новый советский лидер. Может быть, я чего-то не понимаю, но в таких мундирах обычно стоят швейцары у дверей не самых шикарных ресторанчиков. А с таким лицом в руководители сверхдержавы идти и вовсе не стоит. Впрочем, наша многолетняя история говорит об обратном. Но не суть.

Американский руководитель выглядит вполне пристойно. Поначалу. Но, господа, его секретарша... Уж больно эта особа похожа на Монику Левински. Может быть, все это и смешно. Но уже никак не тянет на эпическое повествование.

Это еще цветочки. Ягодки — впереди. Каждый новый персонаж, появляющийся в этой истории, выглядит еще более придурковатым, чем предыдущие. Например, советский капитан Владимир (кстати, я чего-то не понимаю — это фамилия?), который выставляет себя полным идиотом в роликах и плещется с девушками в детском надувном бассейне. По идее, в этом месте за кадром должен был раздаваться идиотский хоровой смех. Или, скажем, главный помощник нашего пингвиноподобного главнокомандующего, псионик Юрий. Голова, знаете ли, у него похожа на ламповый телевизор... не самой последней модели.

В общем, уважаемые, из эпической истории сериал превратился в шоу. Типичное. С тупыми персонажами, отсутствующим сценарием и морем "здорового" юмора, от которого хочется плакать. Никакой смысловой нагрузки мультики больше не несут — так, развлекаловка. Вообще-то, это не должно особо огорчать, стратегия все-таки, не FMV-квест. Но все равно чертовски обидно. Какие были мультики в TS!..

Диагноз

Ну ладно. Хотят янки постебаться над историей — пусть их. Мы же не мультики смотреть пришли, а в стратегию играть.

C&C и RA всегда были флагманами в мире RTS. То есть не просто хитами — идолами. RA2 идолом не станет. За это ее можно называть как угодно. Поделкой, клоном, прочими некрасивыми словами. Но одно можно сказать с уверенностью. Геймплей здесь на высоте. Westwood патологически неспособна к созданию некачественных стратегий.

Каждая миссия в RA — маленький шедевр. Таких, где просто нужно построить базу и разнести всех врагов, почти нет. В начале каждой операции нам дается задание, которое вполне может поменяться в процессе. Практически всегда есть нестандартное решение, позволяющее победить малыми силами — но большими усилиями. Самые интересные события сопровождаются маленькими фильмами-сообщениями. И вот благодаря всему этому удается забыть и про клоунский сюжет, и про скучную графику (см. ниже), и про все остальные недостатки. Диагноз — мы опять играем в игру серии C&C.

Red Alert 2 Xtreme

Если у вас есть доступ в Интернет и желание узнать про игру побольше, то очень рекомендуется зайти на сайт **Red Alert 2 Xtreme** (*www.red2.org*). Там можно найти все, от подробного прохождения миссий и сводных таблиц юнитов/зданий до ссылок на фанатские моды для игры. Этот сайт, хотя и очень молодой, по праву считается одним из самых лучших по данной теме в Сети.

Берегите ветеранов

Westwood, кажется, учла все недостатки TS и сделала игру динамичней и разнообразней. Первое, что сразу бросается в глаза, — скорость игры существенно возросла. Кого как, а меня несколько усыпляла общая неторопливость TS. Теперь же все просто летает. Здания строятся почти мгновенно, призывники ровным строем выползают из казарм. Ну и всеобщие побоища воспринимаются на ура.

Но это все были косметические изменения. Самые радостные вещи — впереди. Одна из них — доведенная до ума система присвоения званий. Теперь юниту довольно про-

Проклятых коммунистов не спасет даже железный занавес. Парашютный десант при поддержке танков снесет эту опустевшую базу в считанные секунды!

Синхронный ракетный залп — и "синие" не досчитываются двух кораблей. Но не сразу, конечно...



Беспощадны ножницы дизайнеров

Те, кто внимательно следил за разработкой игры, должны были заметить, что на ранних скриншотах Статуя Свободы, Эйфелева Башня и прочие достопримечательности были вполне нормальных размеров. То есть — в полэкрана. Но на финальной стадии отрисовки карт дизайнеры-таки решили уменьшить их в размерах, поэтому не удивляйтесь, встретив в игре карликовую Эйфелеву башню. Это не подделка.

сто стать ветераном — нужно лишь выжить в паре сражений средней паршивости. После чего значительно повышается дальность стрельбы, юнит становятся умнее, а в особых случаях приобретает и специальные способности. Например, Tesla Troopers получают возможность творить нечто вроде Chain Lightning, а Apocalypse Tank — тот вообще начинает стрелять очередями. Атака трех-четырех таких танков приносит гарантированный капут любой плохо защищенной базе. Так что берегите своих ветеранов, дарите им цветы и подарки и не забывайте выгуливать на парадах.

Большое разнообразие тактик. Играя за Советы, можно вообще не производить войска — мастерим несколько псиоников, и вперед. Долбить капиталистов их же силами. Диверсионные радости нам обеспечат юркие Terror Drones. Союзники могут полностью вывести из строя защиту врага своими подлыми шпионами и утопить ее в реке времени с помощью Chrono Legioneers. Но не забывайте, что против любой эффективной тактики можно не менее эффективно защищаться.

Все остальное более стандартно, но, повторяю, при желании от игры можно получить большое удовольствие.

Блеклая конфета с балалайкой

Касательно графического оформления нам было сказано сразу и очень сурово: ничего нового не ждите. Более того, старый добрый движок TS понес потери — из игры были с позором изгнаны воксели. Дескать, тормозят процесс, и вообще. Зато теперь балаган, устраиваемый на экране двумя-тремя полками спрайтовых юнитов, не повергает компьютер в эпилептический припадок.

Ландшафты как были блеклыми и невзрачными, так ими и остались. Добавились забавно нарисованные советские деревни и города в стиле "Kremlin". То есть красный кирпич и башенки. Все остальные строения напоминают здание ФСБ на Лубянке. Без всякой меры "русифицированы" отдельные советские постройки. Купола Храма Василия Блаженного на военной базе смотрятся, мягко говоря, нелепо. Гротескная монументальность местной архитектуры наводит на мысль о том, что дизайнерам (как и сценаристам) был дан приказ: вволю поиздеваться над штампами. Что сказать? Им удалось. Кому будет смешно, тому будет смешно.

Теперь обо всем остальном. Скажите, вы не замечали, что в RTS обычно очень вольно обращаются с масштабами? Ну, пехотинец размером с танк и прочие радости? Вот-вот. В RA2 никаких масштабов нет вовсе. Что танк, что самолет, что пара пехотинцев. Все одного размера. Видать, не судьба. Это особенно обидно с учетом того факта, что игра легко держит разрешения вплоть до 1024x768. При таких разрешениях экрана можно было бы и не скупиться на размеры, все равно бы ничего не казалось слишком крупным. Ан нет... Как результат — поле битвы выглядит как копошащаяся посреди ландшафта груда серых пикселов. Ибо все танки примерно одного размера, все серого цвета и различить их можно лишь по разным орудиям. Ну-ну. К каждой лицензионной копии игры стоило давать лупу в довесок.

Впрочем, не все так мрачно. Например, разработчикам стало-таки стыдно за убогих паралитиков, изображавших в TS пехоту. Поэтому каждый русский человек может с гордостью наблюдать полк прекрасно нарисованных советских призывников в шинелях, бодро штурмующих вражескую твердыню. Вся остальная пехота не отстает от своих советских коллег. За это Westwood можно смело хвалить. Хвалю.

Как говорят в армии, «Ядерная боеголовка всегда падает в эпицентр ядерного взрыва».

Насчет балалаек. Музыка. Серия C&C всегда отличалась очень качественным музыкальным оформлением. Эдакая успокаивающая смесь музыки всех жанров и направлений. Не знаю зачем, может быть, из-за общей динамичности геймплея, но музыку RA2 заставили изменить этой традиции. Она стала значительно тяжелее. Что ни трек, то жесткий industrial. Мне показался попсовым. Кто-то обрадуется. На вкус и цвет...

Яволь, камрады?

Что можно сказать про Red Alert 2? Это RTS от Westwood. Все. В теории, все ревью могло бы спокойно уложиться в эту фразу.

Игра качественная. От нее сложно оторваться. Ее даже сложно ругать. В нее легко и приятно играть. Хотя и устарело, хотя и некрасиво. Но затягивает. Всем советую. Как это сейчас модно говорить, в RTS'ки от Westwood будут играть с упоением ровно столько времени, сколько она их будет делать. ■

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 8,5

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 95%

Кто ждал, тот дождался. Ваш C&C снова с вами.



Не Боги горшки обжигают
Народная мудрость

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Вот уже на протяжении десяти лет Impression Games упорно гнет свою линию, разрабатывая игры строительно-экономической серии: Caesar I, II, III, Pharaoh, Cleopatra: Pharaoh Extension и теперь вот Zeus: Master of Olympus. Суждено ли "Зевсу" достичь вершин игрового Олимпа в ряду своих предшественников, или это просто халтурка, слепленная для того, чтобы выкачать побольше денег у доверчивых фанатов?.. Ответ вы получите, прочтя секцию "Дождались?" в рейтинговом блоке. А ответом на вопрос "Почему именно так?" является читаемая вами статья.

Наследник "Цезаря" и "Фараона"

Схема игры, естественно, осталось прежней: строим дома и обеспечиваем жителей всем необходимым — водой, пропитанием, здравоохранением, техническими службами, развлечениями, образованием, культурными учреждениями, всяческой домашней утварью и даже предметами роскоши. Попутно развиваем производство, дабы добывать ресурсы и делать из них все нужное. Если чего не хватает — можно импортировать, установив торговые маршруты; излишки отправляем на экспорт — очень неплохой источник доходов. Попутно собираем налоги с граждан и следим за тем, чтобы всем жилось в меру счастливо. Время от времени отражаем редкие атаки агрессоров.

И чем, скажете вы, "Зевс" отличается от предшественников?

Долой излишнюю детализацию!

Для начала — тем, что в нем используется явно упрощенная экономическая модель, особенно в сравнении с навороченным "Фараоном". Возьмем, к примеру, систему здравоохранения. Дабы поддерживать здоровье граждан на должном уровне, в "Фараоне" требовалось строить докторские домики, аптеки, домики зубных врачей и даже морги. Причем морги необходимо было обеспечивать парусиной, ткущейся из льна, который еще надо вырастить. В "Зевсе" все проще пареной репы: шлепаем больницу, и о здоровье подданных можно больше не думать.

Или другой пример: водоснабжение, нередко становившееся головной болью в "Цезаре". Там надо было ставить резервуар возле водоема, а затем тянуть воду по трубопроводам в городские фонтаны. Каждый фонтан покрывал только определенную площадь, так что требовалось все больше фонтанов по мере развития города, и каждый фонтан мог соединяться только с одним резервуаром, а сами подводящие пути (трубы) не должны были пересекаться. Вот и решайте топологическую задачку-головоломку: как оптимальнее обеспечить всех водой? В "Зевсе" — элементарно: ставим фонтан хоть в центре пустыни, и никого не волнует, откуда в нем берется вода.

Жанр: Стратегия
Разработчик: Impression Games
www.impressiongames.com
Издатель: Sierra
www.sierra.com
Похожесть: Caesar III, Pharaoh
Системные требования
Необходимо: P-166, 32 Mb
Желательно: PII-266, 64 Mb
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: один диск
http://zeus.heavengames.com/
www.topcities.com/Resume/irvdon/Zeus

Военный аспект всегда играл второстепенную роль в градостроительной игре (и это правильно), а теперь и вовсе почти сошел на нет. В "Зевсе" не надо строить никаких фортов и нет "профессиональной армии" — есть только "резервисты", спокойно живущие в своих домах (обычные жители) и которых можно поднять по тревоге в случае надобности (однако элитные войска выходят только из элитных кварталов). Более того, на войну можно вообще забить, если иметь крепкую экономику: в случае вражеского нашествия всегда можно откупиться, выдав вражескому полководцу кругленькую сумму денег.

И так почти в каждой сфере.

Боги нисходят на землю

В "Цезаре" и "Фараоне" боги оставались как бы за кадром, не будучи, так сказать, лично представленными в игре. Если бы в этих играх разгневался аналог Посейдона, то вас бы только уведомили о том, что свирепый шторм потопил ожидаемый вами торговый корабль. В "Зевсе" же вы воочию увидите, как появится буйный бог, размахивая своим трезубцем, низвергая



Принцип блочного строительства

Советуем взять на вооружение этот принцип. Суть его сводится к тому, что можно разработать типы проектов самообеспечивающихся кварталов. Такие кварталы не подвержены перебоям, связанным с нехваткой чего-либо, и стабильно просуществуют хоть целое тысячелетие. И не надо каждый раз изобретать велосипед, мучительно думая, куда же воткнуть, к примеру, театр.

Ниже мы приводим пример рабочего квартала, рассчитанного на 2100 жителей. По картинке можно во всем разобраться. Дальнейшие детали, равно как и таблицы данных с полным руководством по игре, смотрите в ближайшем выпуске сборника "Лучшие компьютерные игры".

Условные обозначения:
H — House, B — Roadblock, FL — Fleece Vendor, P — Park, W — Watchpost, TAX — Tax Collector, M — Maintenance Office, POD — Podium, INF — Infirmary, GYM — Gymnasium.

в пучину корабли и сметая прибрежные постройки. Но дело даже не в наглядности: теперь боги становятся персонажами самой игры; так что, к примеру, можно запросто увидеть бога войны Ареса, разгуливающего в сопровождении двуглавого дракона. И если на ваш город вдруг нападет враг, то Арес встанет в первых рядах защитников и примется самолично крушить агрессоров.

Картина Репина "Дама с собачкой". В качестве дамы выступает бог войны Арес, в качестве собачки – двуглавый дракон.

Появились в игре и "младшие братья богов" — легендарные мифологические герои типа Геркулеса или Персея (героя можно призвать "на службу", построив Hero's Hall и выполнив ряд требований). Лишь легендарный герой способен справиться с чудищем типа гидры, терроризирующим ваш город. Только найм героев — это как бы квестовый элемент игры: справившись с заданием, герой вас покидает и уже не будет опекать ваш город, подобно привлеченным богам.

Сам себе хозяин

Сфера внешних отношений стала явно разнообразнее и дарует игроку заметно большую свободу действий. Исчез "босс" — Цезарь или верховный Фараон — милости которого вы должны были добиваться, своевременно исполняя все его приказы и сдабривая властителя всяческими подачками. Помимо городов-союзников, появились города-соперники и города-колонии. С союзниками мы традиционно торгуем и поддерживаем дружеские отношения, выполняя их просьбы. Взамен получаем нужную помощь в нужное время. С конкурентами можно обращаться как угодно: можно проводить мирную политику, задабривая их подарками в надежде, что они не нападут и не будут делать никаких пакостей; а можно и потребовать с них какую-нибудь мзду (а вдруг дадут? — такое тоже бывает!) или вообще попытаться захватить вражеский город, превратив его в свою колонию. Колонии же полностью подчинены вам: регулярно выплачивают дань и ни при каких условиях не пойдут на вас войной.

Fun Factor

Есть такое буржуйское словечко. Означает оно то, насколько игра, что называется, прет. Девиз простой: получить максимум кайфа при минимуме усилий. Вот этот девиз и взяли на вооружение разработчики, ваяя "Зевса". Судите сами: экономическая часть явно разгружена, появилось больше свободы в сфере внешних отношений, улучшен интерфейс (теперь все основные данные можно получить, не выходя в специальное окно советников), анимация и озвучка выполнены в юмористическом ключе, ставка на мифологических персонажей позволила ввести в игру дополнительную интригу (украсив при этом однообразные строительные операции), цели миссий стали заметно разнообразнее, причем достичь их можно различными способами (исчезла жесткая система рейтингов). Даже сами кампании называются теперь не кампаниями, а "приключениями", состоящими из отдельных эпизодов (миссий), причем в каждом эпизоде вы последовательно развиваете один и тот же город (за редким исключением, когда вы временно "перепрыгиваете" в колонию) — то есть в каждой последующей миссии вы начинаете играть с того места, где остановились в предыдущей.

Играет туш... Мы выиграли эту игру!

В целом, игра сдвинулась в сторону упрощения и зрелищности, и от этого только выиграла, приблизившись к среднему игроку, не привыкшему утруждать себя сложными расчетами. ■

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 7,5

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 90%

О да! Пожалуй, лучшая игра "строительной серии" Impression Games. Прекрасно подходит как для новичков, так и для ветеранов.



Денег!!! Вышли мне денег!!!!!
П. Мамонов, "Крым".

Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru

Superbike 2001

Меня тут попросили по старой дружбе слабать что-нибудь об очередном мотосимуляторе. А я прямо как-то стесняюсь портить отведенную страницу. Ибо игра — супер. Но так уже всех достала...

Для тех, кто только что включил телевизор: соревнование в классе Superbike — это одна из разновидностей шоссейно-кольцевых гонок на мотоциклах. Не имеет ничего общего с GP (где те самые магические 125, 250 и 500 "кубиков"). Да и байки слабее, хотя и называются, натурально, "супербайками". Что, впрочем, не мешает этому шоу оставаться довольно популярным. Ну а Superbike 2001 — неплохая игрушка от тандема Milestone/EA Sports, вполне официально посвященная тем самым соревнованиям. Я бы даже сказал, не просто неплохая, — лучшая. Есть, правда, один подвох. Это уже третья ее инкарнация, ничем, по большому счету, не отличающаяся от двух предыдущих. И это я понимать решительно отказываюсь.

Superbike World Championship явилось миру полтора года назад и стала маленьким откровением — шикарная графика, мощная физическая модель и необъяснимая привлекательность процесса. Superbike 2000 уже попахивала вторичностью, явно отсиживаясь на лаврах предшественника. Superbike 2001 же называть новой игрой просто смешно. Продукт за отведенный ему срок практически не эволюционировал. Убивавшая наповал графика уже не вызывает былого трепета на фоне NFS: Porsche 2000; у GP500 гораздо более мощный физический движок, а Motocross Madness 2 просто на порядок забавнее. Пациент, вы еще живы после таких откровений? Доктор, пристрелите беднягу (*ну-ну, не такой уж я кровожадный — **прим. ред.***).

Еще вот что. Интересно, сколько батончиков "Шок-это-по-нашему" сожрал ответственный работник EA, принимавший решение о превращении SBK в сериал? Ведь игра, какой бы гениальной она ни была (а она не была), отвратительно продавалась! Точнее, просто никак — хотя бы по сравнению с гораздо более замороченной GP500 от Microprose. Казалось бы, пора закопать труп, чтобы коллеги не засмеяли. Ан нет, вот вам очередная часть, прошу отведать... Причина? Деньги, точнее, их нехватка. Если первая часть не смогла себя окупить, то, быть может, удачу принесет десятая? Благо затраты на косметический ремонт небольшие.

Ноу-хау EA Sports — выпуск одной и той же игры из года в год — успешно опробован на футбольно-хоккейно-спортивной теме. И там вроде бы все довольны — новый сезон, новые составы команд, новая серия... То, что EA подбирается к авто- и мотогонкам (с NASCAR Revolution 2001, если кто не в курсе, та же история), уже настораживает. Нас держат за имбецилов, да? Как бы вы отнеслись к стабильно выходящему раз в год первому "Квейку" — со старыми уровнями, но в новом графическом оформлении? Я о том же. Нехорошо так обламывать народ. Могут и камнями.

Ситуация бредовая и вполне способная завуалировать тот факт, что Superbike, даже 2001, остается неплохой игрой. В первую очередь для тех, кто не видел предыдущих частей. Если же коробки с ними гордо возвышаются у вас на отдельной полке, то вам все равно никуда не деться от приобретения текущей версии. Как большому фанату мотосимов. В последнем случае не очень удивляйтесь рейтингу 100% в графе соответствия ожиданиям. Вы думали, что за полгода можно сделать большее? Тогда зарезервируйте себе копию Superbike 2002. С Electronic Arts все в порядке, больными здесь числимся мы с вами. ■

● Пользуясь случаем, хочу передать привет...

● Replay иногда выдает совершенно потрясающие кадры

Жанр: Мотосимулятор
Издатель: Electronic Arts/SoftClub
www.ea.com
Разработчик: Milestone/EA Sports
www.ea.com
Похожесть: Superbike World Championship, Superbike 2000
Системные требования
Необходимо: P-233, 32 Мб, 3D уск.
Желательно: PII-400, 64 Мб, современный 3D уск.
Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть
Сколько CD: 1 диск
http://superbike.ea.com

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ 7,0

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 100%

ДОЖДАЛИСЬ!

Продолжения сериала, где серии страдают близнецовым сходством. Хорошего мотосима для неофитов и фанатов.

Рандеву с Незнакомкой 2

ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ





Виолетта - тонкая, романтичная натура. В ней просто разбудить пламя страстей, но тот, кто сумеет сделать это, узнает, как обманчива порою внешность начитанной скромницы.

Кира - девушка решительная и целеустремленная. Твердый характер и нарочная "грубоватость", сочетаются в ней со своеобразной мягкостью и женственностью. Яркая индивидуальность образа подчеркивается неповторимой внешностью актрисы.

Мила - веселая, улыбчивая блондинка, этакая Мерлин Монро, оказавшаяся в современной России. Всегда готовая к "невинному" флирту, ищущая приключений и возможности немножко "пошалить", она легко идет на контакт: мужчина не цель, а средство - таков ее девиз.

Новая игра "Рандеву с Незнакомкой 2" не только вобрала в себя все лучшее из предыдущей, но и попробовала двинуться дальше. Ее создатели постарались, чтобы все технические и художественные составляющие квеста полнее отразили интригу общения игрока и девушек, и плотнее приблизили пользователя к интерактивному эффекту присутствия. Для этого мы еще тщательнее отобрали трех самых-самых и на этот раз получили 100%-идеальный вариант. Мы поместили их в разнообразные и крайне романтичные обстоятельства. Здесь и традиционная сцена ночного клуба, стильная сауна, уютный бассейн или мягкий автомобиль - и другие не менее интересные места. Довертесь вашему мужскому чутью и Вы не пожалеете: наши три девушки уже научились пробиваться сквозь экран, осталось дело за вами!







Надежда Евдокимова
nadya-evd@mail.ru
при участии Геймера



В поисках реальной Лары

Жизнь есть непрерывное осуществление мечты.
И.Погодин

Скажите, знакома ли вам некая девушка, прозывающаяся Лара Крофт? Видимо, одно из трех: да, нет и ненавижу. С безоговорочным преобладанием первого и третьего вариантов, конечно же. Причем - последний вариант, который "ненавижу", на самом деле продиктован рекламной политикой компании **Eidos Interactive**, потратившей немалые усилия на то, чтобы трансформировать Лару в компьютерный секс-символ полуидиотического характера, предназначенный для наиболее эффективного выколачивания денег из геймерской аудитории. Что ж - Reset им судия. Но только смастеренная их маркетологами "коммерческая" Лара Крофт кардинально отличается от другой Лары Крофт - той, которая живет в компьютерных играх сериала. *Реальной Лары.*

Я хочу, чтобы перед чтением этой статьи вы отрешились от предрассудков и забыли все те полные ядовитого сарказма эпитеты, которыми награждали ее глашатаи от игровых средств массовой информации. Вся эта грязь - из другой оперы.

Вы знаете про конкурсы похожести на Лару, проводимые среди девушек по всему миру? Вы имеете представление о том, что находится по другую сторону "крофтомании"?.. В этой статье мы будем говорить о той Ларе, которая существует на самом деле. И о том, что происходит вокруг нее.

Мы начнем с самого начала.

За четыре года...

За четыре года, пока существует игра, Лара сумела превратиться в мегазвезду и стать главным объектом явления "крофтомании", которое продолжает существовать и в наши дни. Вы сильно ошибаетесь, если думаете, что Лара уже не так популярна, как года 2-3 назад. Зайдите в Интернет, напишите ее имя в поисковике и ужаснитесь от того количества фанатских TR-сайтов, которые вам явятся.

Скажите, знакома ли вам некая девушка по имени Лара Крофт? Видимо, одно из трех: да, нет и ненавижу.

Видимо, дабы держать мужскую половину игровой общественности в должном напряжении, на протяжении всех четырех игр Лара трижды (!) меняла внешность, не говоря уже о многочисленных туалетах, большинство которых призваны были подогревать интерес мужчин к ее персоне. Помните первый TR? Помните его героиню, несомненно более невзрачную (хотя — как посмотреть) и скромную, чем сейчас, с пучком вместо косы и куда более человеческими формами? В TR2 объем лариной груди резко пошел в рост, а талия, напротив, на убыль. В последней игре — Tomb Raider: The Last Revelation — Лара вновь подверглась мутациям, которые, впрочем, уже не так очевидны, как предыдущие.

В одном из своих последних интервью **Ад-**

Andi Green (Энди Грин)

Гражданство: США
Родилось: 18.01.1978
Знак зодиака: Козерог
Род занятий: в данное время не работает, помогая мужу в открытии собственного маленького бизнеса
Цвет волос: коричневый
Цвет глаз: карий
Объемы: 34D-26-36

"Меня зовут Энди, я из Дентона (Техас). Мне двадцать два. Я люблю проводить время вместе с моими друзьями. За свою жизнь я сменила очень много профессий. Я работала укладчицей кирпичей, администратором в гостинице и даже помощницей хироманта!

Я люблю играть в видеоигры в свободное время. В детстве я мечтала быть археологом, но потом передумала. Нет, это не для меня. Чтобы овладеть этой профессией, надо иметь много терпения и уметь выполнять довольно монотонную работу. А я всегда была очень активной и любила приключения.

Мне всегда нравился Индиана Джонс. Я пересмотрела все фильмы о нем. Когда вышел TR, я была заинтригована. Здесь были приключения и археология, как раз то, что я люблю. Я была ужасно расстроена в конце TR The Last Revelation. Теперь же я жду с нетерпением выхода на экраны фильма о Ларе Крофт, хотя, должна признаться, Анжелина Джоули мне совсем не напоминает Лару. У нее широкая челюсть и полные губы, как у Лары. Но тело... У Лары оно совсем другое!"



Надя Евдокимова

Гражданство: Россия
Родилась: 26.11.1970
Род занятий: преподавательница английского языка, журналистка, писательница
Знак зодиака: Стрелец
Цвет волос: темно-коричневый
Цвет глаз: каре-зеленые
Рост: 164 см.
Объемы: 88-61-91

"Конечно, я не Лара, а лишь немного похожа на нее. И мне действительно нравится играть ее роль. У меня никогда не было цели копировать ее личность — я предпочитаю оставаться собой.

Я родилась и живу в Москве, но свое детство провела в Северной Африке, где работал мой отец, профессор одного из московских университетов. Так что древние развалины и гробницы знакомы мне с детства. Одно из самых сильных впечатлений того времени — развалины Карфагена, которые находятся на территории современного Туниса.

Отец всегда надеялся, что я стану ученым, как он. Но я избрала другой путь. Я была бы счастлива, если бы мои книги остановили кого-то от дурного поступка и заставили людей относиться друг к другу человечнее. А еще... Конечно, я бы хотела стать знаменитой. Но не в качестве "живой" Лары, а такой же знаменитой, как Лара. Парадокс в том, что первое у меня уже частично есть, а второе пока еще туманно."

риан Смит, один из создателей Лары, заявил, что все последующие за TR5 (ее появления мы ожидаем в ноябре) игры будут носить принципиально новый характер. Главным образом, грядущие изменения коснутся героини. Что г-н Смит имел в виду? Во-первых, во всех следующих играх Лара станет более смуглая, а ее знаменитая косичка сократится почти вдвое. Во-вторых, теперь она будет улыбаться, хуже двигаться, когда устанет, и ломать ноги при падении с больших высот. В TR Next Generation Лара впервые получит способность разговаривать с другими персонажами, а вы — возможность играть за них. Эти персонажи будут иметь свои собственные приключения, и иногда их дорожки будут пересекаться с лариной.

Не знаю, как вы, а я лично заинтригована. Хотя и не могу сказать, что новая Лара очень нравится мне внешне (см. картинку).

Так будет выглядеть Лара Крофт в грядущем очередном Tomb Raider

Модельная Лара

А пока гром не грянул, Eidos Interactive и ее любимый разработчик **Core Design** продолжают методично, из года в год, назначать новых моделей на роль своей фаворитки.

Поначалу кажется удивительным, что все официальные модели Лары столь мало похожи на оригинал внешне...
Парадоксально, но внешняя похожесть на Лару в выборе модели не является определяющим фактором.

"Живая Лара" должна выступать на презентациях, встречаться с фанатами, давать интервью, т.е. всячески помогать Eidos Interactive подогревать интерес публики к TR и ее главной героине. Тот факт, что Eidos меняет моделей как перчатки (их было уже 4), поначалу удивляет и удручает. Неужели виртуальная Лара так хороша и совершенна, что среди реальных девушек так и не нашлось достойной претендентки на ее роль? Хм... только потом начинаешь понимать, что ее никто и не ищет, а ежегодная смена моделей Лары — это всего лишь часть рекламной политики. И тот интерес, с которым околоигровая публика ожидает очередной коронации, должен лишь повышать уровень продаж игры.

Поначалу кажется удивительным, что все официальные модели Лары столь мало похожи на оригинал внешне. Согласитесь, пистолеты по бокам и темная накладная коса — это еще не есть Лара. Парадоксально, но внешняя похожесть на Лару в выборе модели не является определяющим фактором. Главное — умение позировать фотографам и вести себя на людях. Первая из официальных "Лар", **Рона Митра**, помнится, говорила, что "окончила специальные курсы по выработке стальной крофтовской уверенности", которая была ей необходима, чтобы давать интервью.

Именно по причине внешней непохожести на Лару официальные модели не имеют большой популярности у фанатов. Как призналась последняя "Лара" **Люси Кларксон**, основные ее поклонники — это дети 8-10 лет. Официальная модель — это директива фанатам от Eidos, спущенная сверху. Дескать, вот она, живая Лара, просим любить и жаловать. А фанаты? Вселенная TR уже давно отделилась от создателей и живет по собственным законам. Eidos и не пытается этого понимать — тут работают более широким фронтом, руководствуясь принципом, что фанаты и так никуда не денутся, а вот более широкие слои населения привлекать надо. И английская буква S, перечеркнутая двумя вертикальными черточками, красуется на поднятом компанией знамени.

С большого экрана

Было бы крайне несправедливо обойти вниманием фильм по мотивам Tomb Raider с **Анжелиной Джоули** в главной роли, который сейчас снимает **Paramount Pictures**. Об этом фильме не писал лишь ленивый, поэтому не буду рассказывать, как долго искали ис-

Один из последних снимков Анжелины Джоули. Не в этом ли странноватом одеянии нам предстоит созерцать ее в фильме?

Лили Стойлова

Гражданство: Болгария
Родилась: 16.06.1985
Знак зодиака: Близнецы
Цвет волос: коричневый
Цвет глаз: карий
Рост: 160 см
Объемы: 91-70-90

"Мне нравится быть Ларой, потому что она храбрая, красивая, у нее хорошие мозги и сильные руки. Мне близок ее стиль и дух. В детстве я мечтала быть археологом. Вероятно, это одна из причин, почему мне нравится Tomb Raider. Меня всегда интересовал древний Египет, особенно его религия. Также я интересуюсь динозаврами. Эти создания в Tomb Raider просто потрясающие! У меня много увлечений. Я работаю над своим сайтом в Интернете, и это занимает львиную долю свободного времени. Я хочу стать компьютерным аниматором. Может быть, когда-нибудь в будущем я создам что-нибудь похожее на мою любимую игру. А еще я умею хорошо плавать, почти как Лара."

От автора: Лили очень талантлива. Несмотря на свой юный возраст (ей всего 15 лет), она уже web-мастер. Посмотрите, какие оригинальные фотографии она создает! И кто знает, может, когда-нибудь "Игромания" действительно будет писать о сделанных ею играх.

полнительницу роли Лары, сколько всего было претенденток и кого бы предпочла, например, я, если б мне доверили выбор. Примечательно другое. Месяца два назад в Интернете появились первые фотографии Анжелины "в ларином облачении". И кое-что на этих снимках поражает... Куда девался знаменитый ларин костюм, который, несомненно, придал бы Джоули большее сходство с изображаемым объектом? На самом же деле, замена коричневых шорт и зеленого очень открытого топа героини на черный глухой прикид объясняется более чем просто. На теле Анжелины около 10 (!) татуировок, которые, вероятно, в дальнейшем на съемках будут ретушировать, но которые пока что актриса вынуждена маскировать под одеждой (кстати — снимки Анжелины в классическом одеянии Лары, появившиеся некоторое время назад в Интернете, являются не более чем коллажом — см. фотографию Ванессы Дему, там как вот эта ее фотка была запользована; между прочим, мы не стали исключением и тоже в свое время попались на эту удочку, опубликовав подложные фотки). Оно и понятно. Вы представляете себе дочь лорда Крофта в наколках? Лично я — с трудом. Анжелина Джоули — очень хорошая актриса, и будем надеяться, что ее игра станет компенсацией, мягко говоря, недостаточного внешнего сходства с Ларой.

Вы представляете себе дочь лорда Крофта в наколках? Лично я — с трудом.

Look-a-likes

Что на данный момент представляет собою TR-тусовка в Интернете? Это вполне самостоятельный организм с некоторыми признаками организации. То есть она имеет свою структуру, своих боссов (web-мастера самых посещаемых сайтов) и, разумеется, свои законы. Приведу простейший пример. Допустим, некая девушка, похожая на Лару, или только считающая себя похожей на Лару, не суть важно, собирается разместить свои фотографии в Интернете на TR-сайтах. Если до этого ее фотографии в минимуме одежды были замечены на сайтах Nude Raider, то с мечтой стать одной из самых знаменитых look-a-likes (буквально переводится как "похожая") Лары ей придется распрощаться навсегда — ни один уважающий себя сайт после этого ее фотографии не опубликует. Раздеваться перед камерой в TR-тусовке считается дурным тоном. Не так давно с одного очень серьезного неофициального TR-сайта была убрана галерея снимков **Лары Веллер**, одной из бывших официальных "Лар". Причина проста: "она не умеет держать на себе одежду", — написано простыми английскими словами. Ясно? Чего уж

Официальные Лары Крофт (р), (с) Eidos


Нынешняя модель — Люси Кларксон


Нелл МакЭндрю. Официальная Лара №2


Рона Митра. Первая официальная Лара


Ванесса Дему, представлявшая Eidos во Франции


Лара Веллер. Официальная Лара №3



Вероятно, единственное в мире логичное, близкое к действительности изображение Лары Крофт. Но, конечно же, подобная изобразительная манера никак не может быть названа коммерческой, а потому для рекламной кампании неприемлема...

тут неясного!

Кстати, другая официальная модель, **Нелл МакЭндрю**, тоже в свое время явилась причиной подобного скандала, снявшись для "Плейбоя". Надпись, размещенная рядом с ее фотографиями, гласила, что это якобы и есть живая Лара Крофт. Дело кончилось тем, что Eidos, оскорбившись за свое создание, вкатила иск "Плейбою", и весь тираж журнала был срочно изъят из продажи. Впрочем, Eidos сама виновата. Неужели там не знали, кого нанимали на работу?! Нелл гораздо легче найти в Интернете без одежды, чем в оной. Но не буду пускаться в банальные осуждения. Ничего не поделаешь, у каждого свой стиль жизни.

А между тем поиски живой Лары продолжаются. К этому уже давно подключилась вся TR-общественность. Отечественные игровые журналы тоже приняли посильное участие: несколько наших девушек, называющих себя Ларами, в разное время появлялись на их страницах. К сожалению, не знаю ни имен, ни фамилий этих неизвестных "героинь". В Интернете видела фотографии лишь одной из них, да и то на одном-единственном сайте. Не берусь судить, почему TR-тусовка не признала их. Может быть, игровые журналы были не совсем объективны в выборе и руководствовались не столько соображениями похожести, сколько мыслями о публикации неординарных конкурсов на своих страницах...

"Мисс Лара"

Еще классик заметил, что идеи носятся в воздухе. Кто первый поймал — тот и прав. Идея провести в Интернете конкурс "Мисс Лара" и выбрать свою альтернативную Лару первой пришла в голову американцам. В чем уж в чем, а в прозорливости им не откажешь. Впервые конкурс состоялся осенью, ровно год назад на известном TR-сайте **Adventure Place**. Девушки из 19 (!) стран приняли в нем участие. Среди них были и профессиональные модели, и нет. В чем состоял конкурс? Участницы должны были выслать на адрес сайта свои фотографии в качестве Лары, из которых впоследствии выбирались три лучшие. Они далее и участвовали в конкурсе.

Вы считаете, что похожи на Лару как две капли воды? Прекрасно! Дело за малым: убедить в этом всех остальных.

Конкурс проходил по трем номинациям: *лучшая Лара в возрасте от 17 лет и старше*, *лучшая Лара в возрасте моложе 17 лет* и *лучший образ друга или врага героини*. У каждой конкурсантки была своя страничка, где размещались три ее лучшие фотографии и небольшой рассказ о себе. Требования к участницам соревнования несколько отличались от тех, которые предъявляла своим "Ларам" Eidos. Так называемые "модельные" снимки, где "Лара" явно позирует перед камерой, котировались очень низко. Предпочтение отдавалось фотографиям, где "Лара" была в действии. В своей вступительной статье к конкурсу web-мастер сайта **Чак Брайт** говорил, что настоящей Ларой является вовсе не та девушка, у которой длиннее коса, а та, которая лучше других передает замечательный авантюристский дух TR. Красота и грация Лары Крофт проявляется прежде всего в ее движениях. Такие фотографии делать гораздо сложнее. Но насколько они выигрышнее!

Также учитывалась внешняя похожесть на героиню и качество снимков. От всех участниц требовалась полная идентичность костюма тому, который Лара носит в игре. Причем разрешалось скопировать любой "туалет" Лары

Annie Roig (Энни Рой)

Гражданство:	США
Родилась:	29.05.1985
Род занятий:	студентка
Знак зодиака:	Близнецы
Цвет волос:	коричневый
Цвет глаз:	карий
Объемы:	34C-25-36

"Я действительно люблю Tomb Raider. Лара Крофт — эталон современной женщины. Она показывает, что мы сильные и что мы можем быть независимыми. Благодаря ей моя жизнь изменилась. Раньше я была апатичной и целые дни напролет валяла дурака. Но теперь я сделалась более спортивной и даже увлеклась гимнастикой.

Когда у меня нет времени играть в Tomb Raider, я просто впадаю в депрессию. Эта игра мне дает такой энергетический заряд! Но иногда я прихожу в свою комнату и рисую. Я бы очень хотела стать художником. Я просто балдею от японских мультиков о Ларе Крофт и ее приключениях. (Честно говоря, даже и не подозревала, что подобные мультики существуют. А вы? — *Н.Е.*) Также я хотела бы быть официальной моделью Лары Крофт, как Лара Веллер, поэтому и приняла участие в этом конкурсе."



Anneke Whiley (Аннеке Вилей)

Гражданство: США
Родилась: апрель 1982 года
Род занятий: Студентка
Цвет глаз: коричневый
Цвет волос: коричневый
Рост: 168 см

"Я обычный тинейджер из Беркли. Люблю музыку, видеоигры и все такое прочее. Моя PlayStation — это мой ребенок. Я копила на нее деньги целый год, потому что мне так хотелось поиграть в Tomb Raider 2! Эта игра как раз тогда вышла. Сейчас я упорно работаю над тем, чтобы поступить в школу "Морских Дьяволов" (для неосведомленных: девушка хочет стать морским пехотинцем. Представляете себе масштаб угрозы для нашей национальной безопасности? — *Н.Е.*)

Я приняла участие в этом конкурсе, потому что моя необузданная натура взыграла, когда я узнала о нем. Я люблю Tomb Raider больше других игр, потому что центральный персонаж в ней — женщина. Лара из тех хорошеньких девушек, которые не дадут себя в обиду. После того как мы закончили снимать эти фотографии, я не могла заставить себя снять Ларин костюм. Он словно прирос ко мне! Я даже пошла в нем в супермаркет. Несмотря на кошачьи вопли мужчин, я была невозмутима. Иногда я испытываю гордость за сильных женщин, которые могут постоять за себя, но при этом носят губную помаду в ранце у себя за спиной."

из любой игры серии TR. Неизменными должны были оставаться только ее ремень с кобурами и ранец.

Очень важным являлось то, насколько правильно "Лара" держит оружие на фотографии. Так случилось, что я принимала участие в последнем конкурсе "Мисс Лара" (собственно, желание рассказать обо всем об этом и побудило меня сесть за написание читаемой вами статьи). Когда я впервые выслала свои фотографии в Adventure Place, мне велели их срочно переделать, потому что я неправильно держала пистолеты. Это не придирка. Как вы думаете, может ли настоящая Лара, которая в игре большей частью стреляет, неграмотно держать оружие? Вот и я думаю, что не может. В противном случае она выглядела бы курьезно, если не жалко. Кстати — почти все официальные "Лары" не умеют этого делать. Web-мастер сайта в срочном порядке выслал мне фотографии Лары Веллер, иллюстрирующие то, как не надо держать оружие. Дело кончилось тем, что мне пришлось искать инструктора, который в итоге и научил меня держать оружие в профессиональной манере.

Тогда, прошлой осенью, снимки лишь немногих участниц были по-настоящему интересны и отличались высоким профессионализмом. С тех пор конкурс проходил уже трижды (осень 1999, зима 2000, лето 2000). Скоро, с 18 ноября, ожидается новый (видимо, перед самым появлением журнала в продаже). От конкурса к конкурсу мастерство участниц растет и профессионализм фотографий повышается. На последнем конкурсе, в котором принимала участие и я, некоторые фотографии были не просто хорошие, а даже высокохудожественные.

Механика проведения конкурса очень проста: фотографии всех участниц вывешиваются на сайте, через несколько дней фанатам дается возможность проголосовать за своих фавориток, а еще через несколько дней объявляются победительницы. Правда, на последнем конкурсе голосование было снято еще до подведения его итогов. Дело в том, что некоторые участницы проявили нечестность, попросив своих друзей проголосовать за них. В итоге наибольшее количество голосов было отдано за девушку, которая работает в компьютерной фирме. Догадываетесь, почему? Между прочим, эта девушка впоследствии ничего не выиграла. К чести организаторов конкурса надо сказать, что итоги "народного" голосования не учитывались и раньше. Уж больно велика вероятность обмана.

За небольшой (примерно с неделю) отрезок времени между вывешиванием фотографий и объявлением победителей страсти накаляются до предела. А потом происходит коронация.

Не буду говорить об итогах всех конкурсов. Скажу лишь о последнем. В категории участниц старше 17 лет участвовало девять девушек: пять американок, бельгийка, англичанка, швейцарка и я. Наша Родина не была посрамлена и в моем лице заняла второе место — как всегда и всюду в последнее время, сразу после Америки. Третьего места не было. Мне очень сложно быть объективной в этом вопросе. Фотографии девушки, занявшей первое место, Энди Грин, и мои фотографии — перед вами. Так что судите сами.

Конкурс не обещал никаких материальных благ. Однако мне было очень приятно получить коллекционную статуэтку Лары, своего рода "Оскар". Кроме того, победа в этом конкурсе мне, как и нескольким другим девушкам, дала возможность войти в довольно узкий круг признанных неофициальных двойников Лары, тех, кто действительно известен среди фанатов TR и чьи

Интернет

Фотографии официальных и неофициальных "Лар" можно посмотреть по нижеприведенным адресам.

http://network.ctimes.net/cb/summer/index.html

Adventure Place, сайт, на котором проводится конкурс Miss Lara.

http://exp1.optics.bas.bg/JungleOutThere/lilyshomepage.Eng

Сайт Лили Стойловой.

http://volc.ctimes.net/models.html

Одна из самых больших коллекций фотографий "живых Лар" и изображений их компьютерного прототипа.

И еще два адреса:

www.emmott.clara.co.uk

www.tombraiders.com



галереи фотографий размещены на многих TR-сайтах. Многие из нас надеются со временем стать официальной "Ларой". Но это, разумеется, все иллюзии. Eidos никогда не возьмет на роль своей любимицы неангличанку. Правда, свои фотографии я еще не посылала в Eidos, убедив себя в том, что свой отказ я всегда получить успею. Позже, когда будет настроение, пошлю. Почему бы и нет, в конце концов!

Для тех, кто готов рискнуть

Не хочется долго дискутировать о том, почему реальная Лара, родившаяся в компьютерных играх, имеет не столь уж много общего с плакатной куклой от Eidos. Не стану также доказывать, почему конкурсы "Мисс Лара" являются не в меньшей (если не в большей) степени нормальными, чем обычные конкурсы красоты или любые другие иные. Надеюсь, рассказано уже достаточно, а дальше вы разберетесь сами.

Вместо этого под конец статьи хотелось бы дать несколько советов соотечественницам, которые, возможно, решат идти по моим стопам. Хотя, надеюсь, им будет уже легче, чем мне, ибо узкая дорожка на запад уже проторена. Девчонки, не наступайте на те же грабли, на которые уже наступали ваши предшественницы! И если вы хотите создать классный образ живой Лары, всегда помните:

1. Вы считаете, что похожи на Лару как две капли воды? Прекрасно! Дело за малым: убедить в этом всех остальных. Под словом "остальные" подразумеваются не мама-папа, муж, бой-френд и ребято во дворе, а вся TR общественность. Хотите настроить ее к себе лояльно — не гнушайтесь деталями. Помните, что чем ближе ваш костюм окажется к оригиналу, тем больше у вас будет сходства и тем скорее вас признают. Я понимаю, что вы можете быть ограничены в средствах. Но если вам действительно хочется заявить миру о себе, то — игра стоит свеч, а необходимые капиталовложения не настолько уж и велики. Неплохо также, если вы сами умеете шить. В ряде случаев это может стать для вас настоящим спасением.

2. Следите, чтобы на фотографиях вы выглядели сексуально, но не вульгарно. Очень сложно балансировать на этой грани. Некоторые наши соотечественницы сошли с дистанции, не выдержав именно этого испытания. Дочь лорда Крофта не может быть вульгарной! Если вы не уверены на сто процентов, что не выглядите вызывающе, лучше откажитесь от сексуальности в ваших снимках совсем.

3. Не позволяйте фотографировать вас маме, бабушке, сестре, подруге и т.д., то есть особам женского пола. Лучше, если вас будет фотографировать мужчина, а еще лучше — если любящий вас. Вы замечали когда-нибудь, что на фотографиях разных людей вы получаетесь по-разному? Лучше позволить миру взглянуть на вас глазами любящего мужчины, чем женщины, пусть даже очень хорошо относящейся к вам. А самое верное, если вы можете позволить себе потратиться и пригласить профессионального фотографа (по московским меркам это обойдется вам рублей в пятьсот). Помимо всех прочих преимуществ, профессионал сумеет обойти такое препятствие, как плохая фотогеничность, если это имеет место быть.

4. Знаете ли вы, что великолепная Мерилин Монро подвергала уничтожению все свои фотографии, на которых она получилась плохо или так себе? Советую вам последовать ее примеру и никогда не публиковать снимки, на которых вы выглядите неважно. Пусть даже сама по себе фотография хороша и высокохудожественна.

5. Научитесь грамотно держать оружие. Разумеется, далеко не все поклонники Tomb Raider хорошо разбираются в этом вопросе. Но уважайте тех, кто разбирается. Если вы на фотографии стреляете с двух рук, оба пистолета должны быть направлены **строго в одну цель**! Стрелять можно только с вытянутых рук! У настоящих боевых пистолетов большая отдача, и если вы при стрельбе согнете руку в локте, вы просто-напросто повредите ее.

Как вы думаете, может ли настоящая Лара, которая в игре большей частью стреляет, неграмотно держать оружие?

6. О фотографиях. Желательно придумать хороший сюжет и подобрать для него фон. Не следует заниматься наложением изображения на фон. Это очень сложный и рискованный путь, чреватый не самыми удобоваримыми последствиями. Если у вас нет профессионального сканера, желательно, чтобы ваши фотографии были немного светлее — при сканировании они потемнеют (впрочем, дело может поправить последующая обработка в графическом редакторе). Яркие, сочные и контрастные фотографии имеют преимущество.

7. И наконец, если, несмотря на все усилия, вас не заметили и не признали — не огорчайтесь. Быть может, это вовсе не потому, что вы недостойны быть Ларой, а потому что она недостойна быть вами. И судьба готовит вас для чего-то более серьезного и важного. ■

P.S. В конце хочу выразить благодарность г-ну Чаку Брайту, отцу и основателю конкурса Miss Lara; моему супругу Александру за сделанные им мои фотографии; редакции "Игромании" за помощь в подготовке данной статьи.

От Геймера. Статья неоднозначная, и если у вас есть, что сказать по поводу прочитанного, можете написать на адрес редакции либо на мой e-mail.

Святослав Торик (torick@igromania.ru)



Беги, беги за солнцем,
Сбивая ноги в кровь
Беги, беги, не бойся
Играть судьбою вновь и вновь.
Лети, лети за солнцем
К безумству высоты.
Лети, лети, не бойся,
Так можешь сделать только ты...
Ария "Беги за солнцем"

Пособие по пришествию в онлайн

The Fourth Coming создана канадскими разработчиками из компании Vircom. Онлайновая ролевка в лучших традициях Ultima Online и Diablo 2. Интерфейс — вид в две трети, сверху и чуть сбоку. Это действительно хорошая игра. Но главное даже не в этом. А знаете, в чем?

В том, что она совершенно бесплатная. Просто абсолютно.

T4C как MMORPG

Непонятный заголовок, верно? Не пугайтесь, сейчас расшифрую. T4C — сокращенный вариант от **The 4th Coming**. А **MMORPG** — это, в грубом переводе с английского, Массивная Мультиплеерная Онлайновая Ролевая Игра. Представителей данного жанра вообще-то не очень много (Ultima Online, Everquest, Asheron's Call), а доступных среднему российскому игроку — и того меньше. Именно из-за доступности, минимальных требований к коннекту и бесплатности T4C представляет для нас с вами столь большой интерес.

Сюжетно игра проходит в неком фэнтезийном королевстве. Некие плохие личности начали наезжать на всех хороших и тем самым потихоньку подрывают баланс Добра и Зла. У гоблинов откуда-то появилось улучшенное оружие, орки непонятно с чего вышли на большую дорогу, а в пригородах появились огромные осы и змеи. Вполне нормально, что в этом мире понадобились герои — и как можно больше.

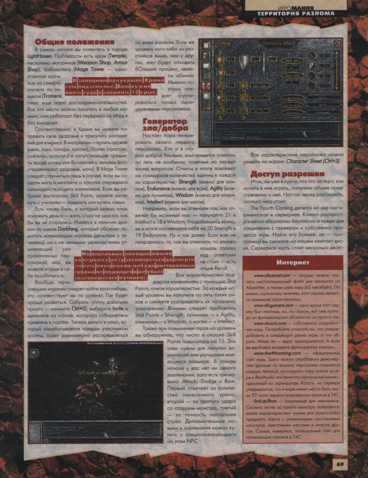
T4C состоит из двух гигантских островов, на которых расположены в большинстве своем подземелья, пещеры, башни и другие враждебные локации, под завязку набитые ордами ходячей экспы. Впрочем, большинство NPC и начинающих игроков тусуются лишь на первом острове, Аракасе, по причине наличия там слабых монстров и большого количества сильных квестов. Там же расположено и два обитаемых города, в которых начинающие игроки заполучат большинство квестов, купят свой первый десяток заклинаний и получат первые уроки игры. Надо сказать, что для осуществления марафона из одного города в другой придется потратить как минимум пять-шесть минут реального времени. Это если не останавливаться по пути, точно знать направление и не попадаться на лаги. Чтобы добраться до других мест, придется серьезно запастись терпением и желанием созерцать окрестности, пока ваш аватар топает по дороге. Второй остров — более продвинутые квесты, монстры и редкие NPC. Туда может попасть лишь персонаж с уровнем не менее 25-го, выполнивший довольно сложное задание.

T4C состоит из двух гигантских островов, на которых расположены в большинстве своем подземелья, пещеры, башни и другие враждебные локации, под завязку набитые ордами ходячей экспы.

Окрестности, кстати сказать, выглядят на твердую четверку. Деревья в лесах, конечно, не качаются и не шелестят листвой, но на отдельные локации, честное слово, можно по первому разу засмотреться до смерти (то есть пока какой-нибудь расторопный гоблин не подойдет и не убьет зазевавшегося путника). Пещеры достаточно детализированы, хотя и однообразны, а по пустыням просто приятно прогуляться. Водные пространства, правда, пугают — абсолютно неподвижные реки, разбитые на одинаковые тайлы. Впрочем, общий дизайн островов в целом очень и очень неплох — посмотрите на карту, поиграйте денька три-четыре и сами поймете, насколько удобно и сбалансировано локации расположены.

Структура игры и цели игроков просты — убивать монстров, прокачивать персонажа, выполнять квесты. Начиная в первом городе, **LightHaven**, вы планомерно обходите местные "эксподавалки" (**Temple Dungeon, LH Crypt, LH Cave**) и, понемногу повышая уровень персонажа, переходите в более серьезные обители монстров. Игрок, как и в любой РПГ, начинен характеристиками и способностями, как осколочная граната. И, естественно, на высоких уровнях он становится не менее взрывоопасным.

Одной из важных черт игры является общение с другими игроками и неигровыми персонажами. Если с игроками все понятно — написали вопрос или предложение, вам ответили, вы еще написали, вам еще ответили и т.д., то с NPC все несколько сложнее. Они реагируют лишь на ключевые слова, которые выделяются в тексте разговора — о них см. врезку.



Общие положения

В самом начале вы появитесь в городе **LightHaven**. Поблизости есть храм (**Temple**), несколько магазинов (**Weapon Shop, Armor Shop**), библиотека (**Mage Tower** — одноэтажное зданьице на севере), учителя по навыкам (**Trainers**) плюс еще пара достопримечательностей. Все эти места можно посетить в любой момент, они работают без перерыва на обед и без выходных.

В западном полукрыле Храма есть подземелье. Вам нужно пойти туда и завалить 15 крыс.

Соответственно, в Храме вы можете поправить свое здоровье и прикупить заклинаний для клирика. В магазинах — купить оружие (мечи, луки, топоры, посохи), броню (простую, кожаную, кольчугу) и сопутствующие предметы вроде колец или бутылочек с зельями (восстанавливают здоровье, ману). В Mage Tower следует стремиться лишь в случае, если вы создали мага и мечтаете о покупке очередного сильнодействующего заклинания. Если вы набрали достаточно Skill Points, можете заглянуть к учителям — повысить или купить навык.

Есть также банк, в который можно лишь положить деньги — взять ссуду не удастся, как бы вы ни старались. Имеется в наличии дракон по имени **Darkfang**, который обожает помогать начинающим игрокам (деньгами и лечением), но с не меньшим удовольствием отшивающий уже прокачанных персонажей, мол, вы можете и сами о себе позаботиться.

На отдельные локации можно по первому разу засмотреться до смерти (то есть пока какой-нибудь расторопный гоблин не подойдет и не убьет зазевавшегося путника).

Вообще, начинающим игрокам следует найти кого-нибудь, кто соответствует им по уровню. Так будет проще развиться. Собрать группу довольно просто — нажмите **Ctrl+G**, выберите **Invite** и щелкните на игроке, которого собираетесь привлечь к партии. Теперь деньги и опыт, который зарабатывается каждым участником группы, будет равномерно распределяться по всем игрокам. Если же уровень кого-либо из участников выше, чем у других, ему будет отходить бÓльший процент, нежели обычно. Именно поэтому следует группироваться только одноуровневым персонажам.

Генератор зла/добра

Настает пора генерировать своего первого персонажа. Как и в старой доброй Ультиме, вам придется ответить на пять не особенно понятных на первый взгляд вопросов. Ответы в итоге повлияют на суммарное количество единиц в каждой из характеристик: **Strength** (важно для воинов), **Endurance** (важно для всех), **Agility** (важно для лучников), **Wisdom** (важно для клириков), **Intellect** (важно для магов).

Например, если вы отвечали так, как отвечал бы истинный маг — получайте 21 в Intellect и 18 в Wisdom. Уподобившись воину, вы в итоге наотвечаете себе на 20 Strength и 19 Endurance. Ну и так далее. Если вам не понравилось то, как вы отвечали, то заново ломать голову над ответами не стоит — есть опция Reroll.

Все характеристики поддаются изменениям с помощью Stat Points, очков характеристик. За каждый новый уровень вы получите по пять таких очков и сможете распределить их по своему усмотрению. Воинам следует прибавлять Stat Points к Strength, лучникам — к Agility, клирикам — к Wisdom, а магам — к Intellect.

Также при повышении героя на уровень вы обнаружите, что число в окошке Skill Points повысилось на 15. Эти очки нужны для покупки заклинаний или улучшения имеющихся навыков. В самом начале у вас нет ни одного заклинания, зато есть три навыка: Attack, Dodge и Bow. Первый отвечает за количество нанесенного урона, второй — за пропуск удара со стороны монстра, третий — за точность попадания стрел. Дополнительные навыки и заклинания можно купить у специализирующихся на этом NPC.

Все характеристики персонажа можно увидеть на экране *Character Sheet (Ctrl+S)*.

Доступ разрешен

Итак, вы уже в курсе, что это за игра, как начать в нее играть, получили общее представление о ней. Настал черед рассказать, сколько чего стоит.

The Fourth Coming делится на две части: клиентская и серверная. Клиент распространяется абсолютно бесплатно и нужен для соединения с сервером и собственно процесса игры. Найти его (точнее, ее — программу) вы сможете на нашем компакт-диске. Серверная часть стоит несколько десят-

Интернет

www.abyssnet.com — отсюда можно скачать инсталляционный файл для аккаунта на AbyssNet, а также саму игру (65 мегабайт). По моему скромному мнению, этот сервер является наименее залагованным.

www.t4cgamers.com — одно время этот сервер был платным, но, по слухам, вот уже полгода он функционирует абсолютно за просто так.

www.vircom.com — собственно, разработчик игры. Попробуйте отписать им, что следует добавить в следующий релиз игры, а что убрать. Мало ли — вдруг прислушаются. А если вы вдобавок владеете французским языком...

www.the4thcoming.com — официальный сайт игры. Здесь можно опробовать демо-версию (данные по вашему персонажу стираются каждую пятницу), прослушать пару трэков из игры в RealAudio или почитать прикольный комикс, сделанный из скриншотов. Кстати, на сервере утверждается, что в мире имеет место быть около 93 тысяч зарегистрированных игроков в T4C.

find.at/finns — сокровище для манчкинов. Сколько экспы за какого монстра полагается, какие характеристики нужны для какого-либо предмета, карты с отмеченными скоплениями монстров, квестовыми местами и многое другое. Самый, наверное, посещаемый сайт для начинающих игроков в T4C.



ков тысяч зеленовато-американских президентов, и, конечно же, вам как простому геймеру-юзеру для игры она не нужна.

Еще когда игра только-только вышла в свет (1999 год), серверная часть покупалась провайдерами и частными интернет-компаниями, которые за подключение требовали денег. Весной этого года пошла тенденция покупать серверную часть, а клиентов пускать бесплатно. Сказать честно, я не понимаю, кому это надо — оплата сервера, траффик и так далее. Подозреваю, что здесь замешана реклама и злобные спамеры, но до сих пор я ничего такого не замечал...

В общем, все сводится к одному: если вы за что и платите, так это за собственное интернет-соединение (хотя бы 19200), электроэнергию и терпение. Да, кстати, раз уж пошла такая пьянка, можете заплатить и за "Игроманию" с компакт-диском — получите в подарок клиентскую часть и несколько музыкальных сэмплов из игры (Enigma отдыхает, честное слово). Клиента можно взять не только у нас на CD, но и с сайта AbyssNet (*www.abyssnet.com*).

Раздобыв себе клиентскую часть и установив ее, можете смело идти на любой из бесплатных серверов и регистрироваться. Если вы устанавливали клиента с диска или AbyssNet, вам следует пройти на *www.abyssnet.com* и зарегистрироваться там. Иначе — см. врезку.

Получив заветный логин-пароль, запускайте T4C. Автоматически скачав последние патчи, игра запустится и, создав персонажа, вы окажетесь в LightHaven.

Первые шаги

Ну вот мы и в LightHaven. Куда пойдем в первую очередь? Правильно, к ближайшему квесторaздатчику. Человечек с именем **LightHaven Samaritan** с удовольствием расскажет вам о системе общения, но для вас главное — это после первой реплики сказать ему **yes**, а после второй — **errand**. Теперь вы получили не слишком сложный квест, по ходу выполнения которого разживетесь кое-какими вещичками и подниметесь, если особенно повезет, до третьего уровня. В западном полукрыле Храма есть подземелье. Вам нужно пойти туда и завалить 15 крыс. Как только крысобойство успешно претворено в жизнь (точнее, в смерть), нужно снова подойти к Самаритянину и сказать ему точно те же фразы, что и в прошлый раз (**yes**, затем **errand**).

Первый уровень дадут по получении 1.000 очков опыта. Выполнение квеста принесет 2.500 очков, что практически мгновенно поднимет вашего героя на второй или третий уровень. Убийством крыс в том состоянии, в котором вы начинаете игру, набрать столько можно за пару-тройку часов. Но есть вариант полегче. Если вы выбрали воинскую стезю, то, зная английский или изучив врезку про общение, можете попросить окружающих накастовать на вас что-нибудь полезное вроде Protection или Earthen Strength, после чего сходить на Кладбище и начать наращивать экспу за счет скелетов и зомби.

Если вы пошли по стопам магии, то вам следует для начала купить магию Light, чтобы не проводить половину времени в поисках факелов. Ее всего за несколько десятков монет и не шибко высокие характеристики (обязательно нужен второй уровень персонажа) продаст девушка, работающая в Храме. Надо лишь сказать ей **learn**, потом **yes**.

* * *

И последнее. Если вы зашли в игру через AbyssNet, повозились полчаса и поняли, что ничего с этой игрой вам не светит — не расстраивайтесь. Достаточно зайти на канал **Russians** и спросить, есть ли кто-нибудь в Light Haven, чтобы помочь вам. Этот чат-канал был образован мною и еще двумя ребятами из Питера, чтобы помогать согражданам-новичкам освоиться в мире T4C.

Обращайтесь — поможем! ■

The Fourth Coming делится на две части: клиентская и серверная.
Клиент распространяется абсолютно бесплатно и нужен для соединения с сервером и, собственно, процесса игры.

Общение с пришедшими

NPC общаются с вами исключительно посредством ключевых фраз. Те, кто играл в Ultima Online, знают, о чем речь. Основные ключевые фразы для NPC в The 4th Coming таковы: yes, no, work, errand, buy, sell, learn, teach. Ну и плюс ко всему фразы, касающиеся определенного задания. Например, если вы получили задание отнести рапорт купца, нужно подойти к купцу, сказать ему letter, взять рапорт, отнести в другой город и сказать получателю report. Описание первых и наиболее важных квестов, вероятно, мы дадим в следующем номере (если решим продолжить рассказ про вселенную T4C).

В чат-экране могут проскакивать сообщения от других персонажей. Далее идут отдельные реплики и их пояснение. Не забудьте, что вам наверняка придется использовать эти реплики в процессе игры.

Tnx, thx, ty, tyvm — сокращения от Thank You (Very Much). Обычно так благодарят за лечение или навешенную защиту.

heal, hl pls — просьба подлечить персонажа. Если вы обладаете хотя бы Light Heal, а где-то рядом истекает кровью другой персонаж, сделайте усилие, подлечите несчастного соседа.

Prot, prot pls — просьба навесить защиту.

ES in LH?, ES in WH? — как правило, это вопрос, означающий, есть ли в LightHaven (или WindHowl) человек, способный навесить Earthen Strength на спрашивающего игрока. Если вопросительного знака во фразе нет, это означает, что в данном городе временно находится человек с ES и он готов кому-нибудь "посильно" помочь.

Чат-строка здесь действует примерно так же, как и консоль в Квейке. Помимо простых сообщений, вы можете использовать различные команды. Например, пробел вызовет предыдущую фразу, вами сказанную.

: — если перед фразой поставить двоеточие, фраза уйдет в Chat Center — этот канал наблюдают все игроки, так что ваше сообщение будет увидено каждым. Именно сюда и кидают сообщения типа ": ES in LH, anybody???"

; — точка с запятой перед фразой кинет ваше сообщение в тот канал, на котором вы сейчас находитесь (это не обязательно центральный). Например, можно залезть на канал Russians и сказать что-нибудь типа "; Toricka davno ne videli?"

/nickname — введите после слэша никнейм, и сообщение отправится только вашему абоненту. Этакий пейджер.

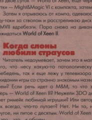
C.S.M.
csm@igromania.ru

Might and Magic VIII
World of Xeen II
Prophecy of Worldbane

Эх, осень, грустная пора. Холодно, мокро, склизко, противно... Прогрессивная энергетика лета уступила место грусти и скуке. Каждый скучает, как может. Кто-то вернулся в стены любимого учебного заведения, кто-то пашет на работе, как муравей из басни. Кто-то в три часа ночи устраивает конные скачки у меня под окнами. Кто-то часами просиживает за монитором, проходя очередной уровень чего-то стрелятельного (или бродительного, или строительного — по вкусу). Осенний настрой коснулся и вашего покорного слуги. В свободное от написания статей (гори они синим пламенем!) и ролевых сессий (туда же!) время я нагло валяюсь на диване с бутылкой пива в руке и переключаю каналы с "Симпсонов" на "Ментов" и обратно. Из колонок музыкального центра доносятся завывания Оскара. В шкафу тикает будильник, с улицы ему вторит вконец осточертевшее цоканье копыт. Хочется взять ствол и разрядить во что-нибудь ценное и бьющееся. Но ствол дома не живет, ехать за ним ломает, лень даже сползти с дивана. Может, компьютер спасет? Наивный... тут же вспоминаю, что последняя игрулька — HMM3 — доконала меня еще месяц назад, во время приснопамятного конкурса сценариев. Теперь мне эти сценарии в кошмарах снятся. Стоит поискать что-то древнее, ненапрягающее... ага! Находится пачка дискет еще перестроечного времени, распаковываются архивы... древность, а приятно! Might&Magic I-III, через двое суток — World of Xeen, еще через сутки — Might&Magic VI с компакта, затем...

Затем я отрываюсь от компа, одеваюсь, еду-таки за стволом и расстреливаю диск с MMVII вдребезги. Пора снова на диван... дожидаться **World of Xeen II**.





Когда слоны любили страусов

Читатель недоумевает, зачем это я мало того, что несу какую-то патологическую дребедень, так и еще лежу у телевизора в ожидании игры со странно знакомым названием? Если речь идет о M&M, то что за зверь — World of Xeen II? Неужели 3DO делает римейк любимой игрушки? Или автор, как всегда, что-то путает? Нет. Ни то, ни другое, ни пятое с десятым. World of Xeen II — это... это... в общем...

В общем, когда компьютеры не были такими супернавороченными и бюджет игр исчислялся меньшими на два порядка цифрами, разработчики не жадничали, не тряслись над собственными движками, словно зеленый слон над страусиными яйцами, а раздавали их (движки, а не яйца) геймерам. В результате множество игр получали авторские продолжения, зачастую по качеству и интересности не уступавшие оригиналу. И даже если разработчики все-таки вели себя как упоминавшееся хоботное, геймеры все равно брали в руки учебник по C++ и все равно делали продолжения. Можно вспомнить и первые FPS (ау, Nightmare и Corridor 7, где вы?), и уже коммерческий AD&D FRUA, возведший сиквелы в ранг искусства. И, раз уж речь зашла о ролевках, Swords of Xeen. Чувствуете, откуда паленым пахнет? Появилось ключевое слово: *сиквелы*. А второе словечко будет такое: *авторские*.





Этой игры еще не существует

"Этой игры еще не существует. Ее никогда не будет выпускать корпорация 3DO. Это наш проект. Насмотревшись на то, что вытворяет компания-производитель над прекрасным сериалом, идя по пути дебилизации игры... собрались мы всем скопом и порешили сделать свою игру — будем продолжать сериал сами. Да так, чтобы было интереснее, сложнее, больше, в общем, лучше, чем предыдущие игры."

(из официального заявления на сайте www.mm.net.ru)

Вы не ослышались. На данный момент под крышей одного из самых популярных ролевых сайтов Рунета, ***mm.net.ru***, ведется активная разработка продолжения всенародно любимого ролевого сериала Might&Magic.

Когда сайт только основывался, об игре речь и не шла. Страница создавалась как ресурс, посвященный игре, и содержала необходимые каждому почитателю сериала прохождения и различные советы. Поддерживались дискуссии. Затем авторы совершили поистине титаническую работу: собрали воедино и скомпилировали события всех частей сериала (очень рекомендую слазить и просветиться), включая линейку продуктов Heroes of Might& Magic, нарисовали и разместили на сайте карты... А затем... они не захотели останавливаться на достигнутом и пошли дальше. Вот что говорит по этому поводу **Александр Кириллин**, вебмастер сайта:

*"Примерно в апреле, вдоволь наигравшись в Might&Ma-gic VIII... порешили мы плюнуть на 3DO и сделать что-то свое... я сделал форум и всячески способствовал информационному обеспечению. Координатором проекта был назначен **Олег Юшкевич** — 30-летний программист из Минска, большой поклонник серии M&M и именно тот человек, который на мой вопрос, заваривать ли всю эту кашу, четко ответил: "Я возьмусь!". Далее образовался еще один человек — **Александр Каменев**, также минчанин, предложивший очень интересную общую систему и подходящую систему начальной генерации персонажей. За проявление своей недюжинной активности был назначен Олегом главой секции дизайнеров и программистов; пошел набор в их команды".*

Собственно, изначально планировалось создание абсолютно новой игры на лицензированном от 3DO движке. Но с этим возникли проблемы.

А.К.: "Я начал выспрашивать у фирмы-изготовителя NWC возможность получить исходники всех используемых в игре движков — заработал отказ на основании того, что, мол, мы бы вам дали, да вот наши владельцы — компания 3DO — нас всех уволят".

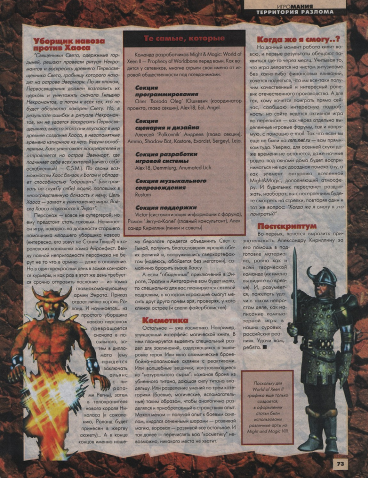
После чего было решено реализовать программу, скромно названную "программой-минимум", а именно — свести три последних игры серии Might&Magic воедино, с новым сюжетом. Программисты совместили элементы freeware-движков с собственными усилиями, художники принялись за вырисовку, а ответственные за сюжет, как и положено заядлым ролевикам-хардкорщикам, рисовали карты (и от руки, и используя возможности редактора HMM3), возились с расами и классами, оружием и магией, прописывали формулы взаимодействия персонажей с окружающим миром, занимались всесторонним анализом.

По самым скромным подсчетам

По самым скромным подсчетам, в игре будет присутствовать минимум шесть базовых рас (люди, эльфы, дварфы, гоблины, минотавры, нежить) с соответствующей классизацией на мага либо воина и апгрейдом в престиж-классы, плюс возможны четыре высших расы (джинны, оборотни, гиганты и ящеры). Про средства уничтожения и связанные с ними умения можно просто не упоминать — от их обилия глаза разбегаются (одних только артефактов предвидится под сотню), а руки, независимо от воли центральной нервной системы, тянутся в желании забрать все это богатство, унести подальше и зарыть поглубже. Каждому из видов оружия и магии, как и ранее, будет соответствовать свое умение, развивающееся не только количественно (рост коэффициента), но и качественно (получение более продвинутых степеней посвящения). Кроме уже привычных, планируется наличие нескольких дополнительных умений, взятых из HMM, например — мистицизма (восстановление маны, по аналогии с регенерацией). И, само собой, баги разработчиков в прежних умениях, часто приводившие с дисбалансу сил, будут устранены.

Еще об умениях. Если раньше спецспособностями обладали только некоторые расы (вампиры, драконы), то сейчас планируется каждой расе придать свою уникальную способность, например — в виде расовой магии.

Как уже упоминалось, персонажи будут бродить не неизвестно где, а в мире MMVI-MMVIII. К уже известным, обжитым землям добавятся новые территории, т.е. все участки, выпавшие из сюжетов прежних игр по той или иной причине, будут задействованы. Если, допустим, играя в Armageddon's Blade, вы краем уха услышали (т.е. краем глаза прочитали) о некоем островке либо долине — будьте спокойны, они будут обязательно присутствовать, причем с высокой степенью детализации. Да и сюжет обещает быть неслабым...



Уборщик навоза против Хаоса

"Священники Света, одержимые гордыней, решают провести ритуал Некромантов и воскресить древнего Первосвященника Света, гробницу которого находят на острове Эверморн. По их планам, Первосвященник должен возглавить их церковь и уничтожить сначала Гильдию Некромантов, а потом и всех тех, кто не будет абсолютно покорен Свету. Но, в результате ошибки в ритуале Некромантов, им не удается воскресить Первосвященника, вместо этого они впускают в мир древнее создание Хаоса, в незапамятные времена изгнанное из него. Будучи ослабленным, Хаос уничтожает воскресителей и отправляется на остров Эвенморт, где подчиняет себе всех жителей (ничего себе ослабленный! — C.S.M.). *По своим возможностям Хаос близок к Богам и обладает способностью "обращать" (настраивать на службу себе) людей, попавших в непосредственную близость к нему. Цель Хаоса — захват и уничтожение мира. Войска Хаоса вторгаются в Энрот".*

Персонаж — вовсе не супергерой, но ему предстоит стать таковым. Начинает он игру, находясь на должности старшего помощника младшего уборщика навоза (интересно, его зовут не Стэнли Твидл?) в королевских конюшнях замка Айронфист. Ввиду полной непригодности персонажа не берут не то что в армию — даже в ополчение. Но в один прекрасный день в замке кончаются курьеры, и как раз в этот же день требуется срочно отправить послание — из замка главнокомандующему армии Энрота. Приказ отдает лично король Роланд. И начинается... из простого уборщика навоза персонаж превращается сначала в посыльного, затем в дипломата (ему придется заключать альянс с пиратами Регны), затем в телохранителя нового короля Николаса (к сожалению, Роланд будет принесен в жертву сюжету)... А в конце концов именно нашему бедолаге придется объединить Свет с Тьмой, получить благословения жрецов обеих религий и, вооружившись сверхартефактом (надеюсь, обойдется без мегатонн), самолично бросить вызов Хаосу.

А если "обыденных" приключений в Энроте, Эратии и Антагариче вам будет мало, то специально для вас планируется сетевой подрежим, в котором играющие смогут месить друг друга почем зря, проверяя, у кого клинок острее (и спелл файерболистее).

Те самые, которые

Команда разработчиков Might & Magic: World of Xeen II — Prophecy of Worldbane перед вами. Как водится у сетевиков, многие скрыли свои имена от игровой общественности под псевдонимами.

Секция программирования
Олег 'Boroda Oleg' Юшкевич (координатор проекта, глава секции), Alex18, Eol, Angel.

Секция сценария и дизайна
Алексей 'Polkovnik' Андреев (глава секции), Ammo, Shadow Bat, Kastore, Exorcist, Sergeyl, Leja.

Секция разработки игровой системы
Alex18, Demmiurg, Anumated Lich.

Секция музыкального сопровождения
Rustam

Секция поддержки
Victor (систематизация информации с форума), Роман 'Jerry-a-Konel' (главный консультант), Александр Кириллин (пинки и советы).

Косметика

Остальное — уже косметика. Например, улучшенный интерфейс магической книги. В нем планируется выделить специальный раздел для заклинаний, содержащихся в экипировке героя. Или явно алхимические бронебойно-напалмовые склянки с реактивами. Или волшебные вещички, изготовляющиеся из "натурального сырья": кожаная броня из убиенного титана, дающая силу титана владельцу. Или разделение умений по трем категориям (боевые, магические, вспомогательные) таким образом, чтобы аналогично разделялся и приобретаемый в странствиях опыт. Махал мечом — получай опыт к боевым скиллам, кидался огненными шарами — развивай магию, воровал — развивай все остальное. И так далее — перечислять всю "косметику" невозможно, никакого места не хватит.

Когда же я смогу..?

На данный момент работа кипит вовсю, и первые результаты обещают появиться где-то через месяц. Учитывая то, что игра делается на чистом энтузиазме без каких-либо финансовых вливаний, хочется надеяться, что мы все-таки получим качественный и интересный ролевик отечественного производства. А для тех, кому хочется поиграть прямо сейчас, сообщаю интересную подробность: на сайте ведется активная игра по переписке — как через отдельно выделенные игровые форумы, так и напрямую, с помощью e-mail. Так что если вы еще не были на *mm.net.ru* — вам прямиком туда. Уверяю, для осенней скуки даже времени не останется, даже ночные родео под окнами дома будет восприниматься не как досадная помеха сну, а как элемент антуража вселенной Might&Magic, дополняющий атмосферу. И будильник перестанет раздражать, наоборот, вы с нетерпением будете смотреть на стрелки, повторяя один и тот же вопрос: *"Когда же я смогу в это поиграть?!"*

Постскриптум

Во-первых, хочется выразить признательность Александру Кириллину за его помощь в подготовке материала, равно как и всей творческой команде (их имена вы видите во врезке). И, разумеется, пожелать удачи в таком непростом деле, как написание компьютерной игры в наших суровых российских реалиях. Удачи вам, ребята. ■

Поскольку для World of Xeen II графика еще только создается, в оформлении статьи были использованы различные арты из Might and Magic VIII.



WWW.UNREAL.RU:
Dimonn[ZOOM]
FlicK[ZOOM]
Delvin[ZOOM]

WWW.COUNTER-STRIKE.RU:
miha (miha@counter-strike.ru)
SergeicH (sergeich@counter-strike.ru)
Segr (segr@counter-strike.ru)

Gunslinger (gunslinger@counter-strike.ru)
[VHL]Psi-factor (psifactor@au.ru)
СТЕРВА (miha@counter-strike.ru)
[DSL]StalceR (stalcer@counter-strike.ru)

Ведущий рубрики
Revenant
revenant@igromania.ru

НОВОСТИ

DM-AlienUnderwaterBase

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?planetunreal/headshot/DM-AlienUndewa-terBase.zip

Часто ли карта российского мапмейкера становится "картой недели" на сайте **PlanetUnreal**?! Не каждую неделю, это уж точно. И даже не раз в месяц. Взгляните на карту **DM-AlienUnderwaterBase** от **Дмитрия Грибанова** aka **TYGRA**.

Action UT жив и будет жить!

http://aut.action-web.net/

Целых **22 новых геймплейных скриншота**, снятых при тестировании внутренней версии релиза **Action UT**, выложены на официальном сайте этой модификации. Рекомендую ознакомиться. Не пожалеете.

Забавные карты ждут нас в этой конверсии. Есть метрополитен, например, или ночлежка, а также гетто и тому подобное. С удивлением встретил там же карту Сталинграда. К чему бы это?..

Кроме всего прочего, AUT создали замечательные обои для десктопа на тему своей конверсии.

Half-Life: Platinum Edition

Дата выхода еще не определена, но уже сейчас вы можете **Half-Life: Platinum Edition** по скромной цене в **69.99$**. В коробке кроме самого **Half-Life** вас будут ожидать **Team Fortress Classic**, **Counter-Strike** и **Opposing Force** (вопрос о включении **Firearms** в это издание пока не решен).

Quake 3

RTS Quake

www.planetquake.com/oz/downloads.html

В случае с данным модом наблюдается явная помешанность его создателей на играх от Blizzard. Впрочем, слово "помешанность" здесь имеет сугубо положительный смысл.

Проинсталлировав мод, вы лицезреете гибель привычного Ку3-мира с шотганами и мозгами на стенах, а вместо него перед вашим остановившимся взором встает призрак... нет, не коммунизма... WarCraft 2. RTS Quake — это тимплейный мод, в котором вы исполняете незавидную, казалось бы, роль юнита. Пейзанина. Пеона. Местами даже харвестера. По уровню разбросаны полупрозрачные шарики с забавным названием "Money". Их необходимо собирать; через 10 секунд на месте прикарманенного шарика появляется новый. Набрав некоторое количество, начинаем строить здания — в пределах строго определенной локации. Маленькие такие здания, примерно по пояс игроку будут, но тем не менее исправно функционируют, открывая доступ игрокам к новым классам, апгрейдам и специальным возможностям.

Все это стоит энного количества тугриков. Один рабочий за раз может утащить один шарик (после апгрейда — два). Куда утащить, спросите вы. В Storehouse — а это сердце вашей базы, здание, которое строится первым. На деньги, поступившие в Storehouse, возводятся следующие здания или апгрейдятся уже возведенные. Например, если построить Archery, то в списке доступных классов появится... очевидно, Archer. Вооруженный рэйлганом. И так далее. Апгрейды же включают в себя прирост здоровья юнитов, их скорости, мощности оружия и тому подобных забавных вещей.

В процессе игры можно менять класс. Представляете, какой простор для различных тактико-стратегических извр... то есть изысков это дает? Да что говорить... RTS — жанр серьезный, это вам не беготня по уровню с выпученными глазками в поисках БФГ. Тут все оружие дается изначально, и оно строго регламентировано для каждого класса. Боезапас бесконечен. Прониклись?

● **Ревенант (то есть я) в виде рабочего апгрейдит Storehouse**

Молчание... Видимо, неслабо прониклись. Чтобы удивление переросло в ошаление, проведу небольшой ликбез по классам игрока. Итак...

Worker — это рабочий. Вооружен gauntlet'ом. Бегает, правда, крайне резво, фактически — быстрее всех, особенно после соответствующего апгрейда. На рабочем, а точнее — на рабочих держится вся база. Только они способны строить здания, производить аптечки и собирать тугрики на просторах уровня.

● **База. Ну чем не WarCraft?**

Soldier — единственный боевой класс, который доступен изначально, когда нет еще никаких зданий. На вооружении lightning gun. После апгрейда может устанавливать защитные кристаллы количеством до двух штук, — это своего рода охранные башенки.

Archer — стрелок. Как я уже говорил, бегает с рельсой. В данном моде снайпер не страдает при падении с больших высот. То есть может падать откуда угодно и сколько угодно. Хоть до посинения.

Knight — рыцарь, а точнее, боевик. Тот же солдат, только более мощный. Вооружен так же.

Wizard — ну вот, теперь пошла интеллигенция. Как и все маги, этот класс удивительно хилый, но зато проверить эту хилость на ощупь вряд ли кому-либо удастся, поскольку наш волшебник вооружен вовсе не книгой заклинаний... Маг снабжен совсем не магической ракетницей. Кроме того, для близких контактов у него есть гранатомет, а для избежания этих самых контактов — способность к телепортации.

Ice Troll — Саб-Зиро и Анка-пулеметчица в одном флаконе. Стреляет ледышками из пулемета. Может кидаться в супостатов замораживающими гранатами и самостоятельно восстанавливать здоровье. Зато не способен подбирать аптечки.

Ogre — "моя большой, моя всех давить!" Вот девиз этого класса. По сути, огр — вооруженный шотганом штурмовой танк.



Ледяной тролль танцует джигу

Очень медленный, пышущий здоровьем. Играть за него — почти то же самое, что за охранную башню.

Sprite — изящная летунья с претензией на роль бомбардировщика. Кидается бомбами.

Demon — демон и есть. Устойчив к лаве и кислоте, вооружен плазмаганом. Не летает, но *очень* высоко прыгает.

Lich — ужас, летящий на крыльях ночи. С БФГ в руках. Кроме того, совершенно не способен потонуть в воде. По сути, самый мощный класс в игре, как по скорости, так и по вооружению.

Цель игры проста: набрать как можно больше командных очков и по возможности загнать противника в минуса. Очки даются буквально за каждый чих: фраги, успешно построенное здание, не менее успешно покоцанная вражеская база — чужие здания можно и нужно разрушать. Правда, у Storehouse, например, 3000 хитов здоровья, что создает определенные сложности. Но кому сейчас легко?

Как итог — весьма необычный, как по идее, так и по реализации мод. Если вам случается собираться компаниями по три и более Ку3-единомышленников — однозначный musthave. Как минимум, посмотреть стоит. На нашем компакте, кроме самого мода, лежит комплект карт к нему. А так — можно играть на любой CTF-карте, включая и стандартные.

Western Quake 3

www.planetquake.com/westernq3/files.htm

Г-г-г-де мой бифштекс?!! Два выстрела — две дырки. Супер — бифтшекс мертв.

Дикий Запад... Представьте себе такую картину: маленький городок, салун, вы стоите посреди улицы. Играет тема из фильма "Хороший, плохой, злой". Вы с нетерпением ждете местного шерифа. Чтобы всадить шесть пуль из револьвера прямиком в его толстое брюхо. Или вот еще зарисовка: маленький городок, салун. Вы на верхнем этаже притаились у окна. С винчестером. Тема, кстати, все играет. А вы все ждете местного шерифа. Потом он заходит с тыла и делает из вас ковбойский фраг.

Перед вашим пристальным взором новый мод для Q3 под названием Western Quake 3. Воссоздание атмосферы Дикого Запада на платформе Ку3, конечно, заслуживает того, чтобы в него поиграть. Потому

Модели дикие (грубоватые), но симпатичные. А какие фрейдистские стволы!

как разработчики данного мода явно потрудились на совесть, поменяв практически все, включая графику, причем существенно. Конечно, им удалось снизить планку качества, но тем не менее — Western Quake 3 выглядит, как должен выглядеть. Неплохой дизайн карт — с конюшнями, салунами (в них музыка играет!), банком и, естественно, тюрьмой. Одна карта вообще представляет собой мчащийся поезд — нечто подобное было в UT.

Система оружия вполне самобытна. Присутствуют средства умерщвления как раз той эпохи, начиная от метательных ножей и заканчивая двуствольным дробовиком, из которого можно и слона завалить.

В отношении урона от оружия мод напоминает скорее Полураспад, чем Квейк. Потому как все реалистично — например, противник загибается от двух выстрелов в упор из револьвера — типичной "единички". Что же говорить о карабине? Однако баланс это нисколько не нарушает, так как количество патронов сурово ограничено, оружие надо регулярно перезаряжать, а прицельная дальность стрельбы оставляет желать лучшего. Ну не делали рэйлганы в XIX веке!

Никакими особыми мутациями режимов сей мод не отличается — обычные дефматч и тимплей. Но зато какая атмосфера! Хотя, конечно, на серьезный спорт Western

Новости

Patch UT 433

www.brothers.ru/files/UTPatch433.exe

Собственно, всем брать патч по указанному адресу. Список исправлений настолько могуч, что здесь его целиком не приводим.

Хотите быстро получить информацию по любому моду для H-L?

www.halflifeworld.co.uk/features/modform.htm

Можете реализовать это желание. Открылась новая база данных по модам для H-L. Просто заполняете форму, предложенную на сайте, и получаете необходимые вам детали и подробности.

Unreal Gold в продаже

www.unrealgold.com

Поступил в продажу **Unreal Gold**, который включает в себя **оригинальный Unreal** и **Mission Pack: Return to Na Pali**. Несомненным плюсом подобного варианта издания является то, что обе игры уже пропатчены до версии **226d**. Это снимает ряд проблем, возникавших с оригинальным Unreal.

DM-Q2DM8

www.planetunreal.com/dl/nc.asp?nalicity/utdm/dm-q2dm8.zip

Знаменитая **карта DM8** "переродилась" в **DM-Q2DM8**. Теперь мы сможем вспомнить былое и погонять друг друга на ней уже при помощи оружия из UT. Тем, кто пришел в UT из **Quake 2**, будет приятно увидеть столь знакомую карту.

У Наша-Life — праздник!

5 октября серверу **Наша-Life** исполнился 1 год. Всего за один год проект вырос из банальной домашней странички клана до крупного сервера с обзорами большинства известных модов и адд-онов к Half-Life, как синглплеерных, так и сетевых. С чем его и поздравляем!

Адрес сервера: *www.nashalife.counter-strike.ru.*

Новости

UT на PlayStation2

Появились первые скриншоты, иллюстрирующие **портирование UT на PlayStation 2**. Видно упрощенное меню и возможность играть на одной приставке вдвоем (можно толкать соседа во время дуэли, чтобы не очень метко стрелял).

Контроль над синглом

www.planetquake.com/shellshock/Download.htm

Вышла **Q3Offline** — интересная утилита, позволяющая конфигурировать синглплеер под индивидуальные пристрастия. В ней есть функция статистики, а также возможность replay, — можно начать с того места (и с теми же установками), где вы по какой-либо причине прервали игру.

Политика и модельный бизнес

www.planetquake.com/politicalarena/

Хех. Вот это модели! Всем моделям модели. Грязные политики взяли в руки БФГ — что может быть увлекательнее, чем лично пристрелить Модлен Олбрайт (шутка — ее в списке нет... а жаль)? Жаль, что нельзя пострелять по нашим собственным политикам — предлогаемые модели изображают исключительно американцев.

Новая карта от Кар(т)сона

www.planetquake.com/kcmaps/mapsq3.html

Кит Карсон (Kit Carson), дизайнер дополнительных уровней для Q3, выпустил Quake 3 претендовать не может, ибо чувствуется в нем рука разработчика-любителя. Но как веселое развлечение на несколько дней — вполне потянет. Доложу вам, неплохо это — рвать врагов динамитом...

Unreal Tournament

TacticalOps 1.5 beta

www.tactical-ops.net

В очередную версию мода было внесено несколько принципиальных изменений. Добавили Steyr Aug и убрали M4 Colt Carabine, а также поправили баллистику и звуки оружия, автоматическую перезарядку по умолчанию выключили.

Нож теперь становится оружием профессионалов — можно переключаться с ударов ножом на его метание (кнопкой firemode, которую можно подстроить на свой вкус), а если подкрасться к противнику сзади, то можно ножом снести ему голову; кроме того, лезвие реально пачкается в крови (альт. выстрелом кровь счищается).

Для оружия с оптикой сделаны новые прицелы (действительно здорово сделаны, лично убедился). Модели сменились на новые, реализована скелетная анимация. При игре за спецназ скин рук черный, а за террористов — зеленый. Это, кстати, далеко не полный список изменений.

К некоторым из новых карт успели приложить руку люди из самого Epic. Две карты убрали (SW-Bazzar и SW-HideOut — надо признать, что они и впрямь были никакими), прочие шесть (SW-Cargoship, SW-RapidWaters, SW-Subway, SW-Trainstation, SW-Avail, SW-OperationSpynet) обновили и доработали, и добавилось шесть свежих карт (SW-Tower, SW-Damn, SW-Infectious, SW-Ransom, SW-Oilrig, SW-Bazzar2, SW-Reactor-Sector_6). Описывать новые карты бесполезно — их нужно видеть самому, причем детализация в настройках игры должна быть выставлена не ниже средней. В противном случае просто испортите себе впечатление и удовольствие от игры.

Ну и, разумеется, прибито изрядное количество мелких ошибок и недочетов.



Conquest

www.utworld.net/mdisaster

Очень интересная модификация, которая сильно напоминает оригинальный режим игры Domination из UT, но отличается тем, что в данном случае контрольная точка только одна, в то время как в оригинале их три. Надо сказать, что игрового азарта это прибавляет сильно. В новой версии (1.20) добавили возможность производить настройки из меню, рокетджампы, систему бонусов и контр-бонусов, возможность выбрать голос анонсера (женский или мужской) для красной и синей команд, роботоанонсера для зеленой и золотой команд, а также уведомления о наборе 50% и 90% от требуемого количества очков.

Marathon Rampancy





www.marathonrampancy.com

Появилась весьма сырая альфа-версия этого любопытного мода, меняющего оружие и физику игры. Из нового оружия имеется двустволка (в альт-моде стреляет дуплетом), новая ракетница и кое-что еще, чему пока сложно подобрать название.

ActionRealism

http://hem1.passagen.se/otterud/unreal

Мутатор, добавляющий в игровой процесс реализма по следующему рецепту — чем сильнее вас ранили, тем медленнее вы передвигаетесь. Что, вообще говоря, логично и правильно — скажем, с пулей в ноге не побегаешь аки здоровый.

RCS (RealCombatStyle)

www.jump-it.com/unreal

Мод предназначен для установки реалистичного поведения ботов в ходе игры. Опробуйте — думаю, вам понравится.

operKOT
operKOT@igromania.ru
miha
miha@counter-strike.ru



Клубные новости

Quake Elite 2K

Результаты прошедшего недавно чемпионата **Quake Elite 2K** принесли воистину сенсационные результаты. Победителем оказался малоизвестный одессит **James.masK**, а вовсе не ребята из Питера, как многие ожидали. Второе, третье и четвертые места распределились следующим образом:

2 место — B100.Death
3 место — [bd]Legres
4 место — IDL.Demon

Чемпионат двух столиц по Counter-Strike

Сайт **Counter-Strike.Ru** и игровой клуб **"M19"** объявляют о проведении **"Чемпионата двух столиц"** по **Counter-Strike с призовым фондом в $1000**. Чемпионат будет проходить в Санкт-Петербурге, в клубе "M19", в период с 11 по 12 ноября. Ожидается участие 24 команд-представителей Москвы и Санкт-Петербурга. Кроме того, чемпионат почтят своим присутствием именитые гости из других городов Российской Федерации. К сожалению, к моменту выхода журнала чемпионат уже останется в прошлом, но это не помешает вам посмотреть **новости, правила, отчеты и трансляцию** игр на официальных серверах чемпионата — *www.counter-strike.ru* и *m19.counter-strike.ru*.

UT-турнир

В последние выходные октября в клубе **In-Station** прошел турнир по **Unreal Tourna-ment — teamplay 2X2**. Результаты следующие:

1 place — Free Forces
2 place — Unity-1
3 place — Unlight-1
4 place — ZOOM-1

Женский турнир для американок

В ближайшее время в Штатах откроется турнир **GameGirlz/CPL All-Female Tournament** по игре в **Quake 3**. Девушке, занявшей первое место на чемпионате, будет вручен приз в размере 3000$, остальные же участницы получат ценные подарки от спонсоров чемпа. Начало соревнований — 15 декабря сего года. Только вот незадача: для того, чтобы принять участие в турнире, нужно быть уроженкой США. Представительницы других стран будут допущены на турнир только в качестве зрительниц. Организаторы не уточняют причины подобной дискриминации.

CPL Europe

Cyberathlete Professional League Europe недавно объявила о том, что их первый чемпионат будет проведен с 8 по 10 декабря сего года. Планируется участие более чем 600 человек. Место проведения — немецкий городок Кельн. **Tournament Game (1on1): Quake III Arena. Tournament Game (team): Counter-Strike.** Сумма призового фонда на данный момент еще не оглашена, но в "весомости" призов сомневаться не приходится.

Чемпионат в Чехии

Недавно в Чехии завершился **ProQuake Tournament**. На него были приглашены россияне, но никто из них не смог поехать в Чехию по финансовым причинам (просто не нашлось спонсоров). Проходил турнир с 19 по 22 октября сразу по нескольким направлениям: **QuakeWorld, Quake 2** и **Quake 3: Arena**. Игрались как дуэльные матчи, так и тимплей. Итоги Ку3-части чемпа следующие:

1. Death
2. Rufus
3. Venom

Больше кланов, хороших и разных

Еще совсем недавно попытки обнаружить в Интернете страничку того или иного клана могли закончиться неудачей. Судя по всему, теперь это изменится. На открывшемся недавно сайте *www.last.ru* собрана информация по игровым кланам направленности Quake, Unreal, HL и даже Diablo 2. Пока сайт молодой, но сбор информации идет полным ходом. Уже сейчас на сайте можно обнаружить информацию по кланам, не имеющим представительства в www: состав, основные места игрищ и многое другое.

Корейский турнир

В середине октября в Корее был проведен турнир по Q3 с призовым фондом в **50 000$**. Проходил турнир в рамках чемпионата **World Cyber Games Challenge**. А места и призовой фонд в итоге распределились следующим образом:

1. ck.Fatal1ty (США) — $25.000
2. All*LakermaN (Швеция) — $15.000
3. k0z|ZeRo4 (США) — $6.000
4. e9-Trinidy (Швеция) — $4.000

на свет божий новую карту, выполненную в готическом стиле. Стоит посмотреть, особенно тем, кому уже приелись стандартные квейковские арены. Кстати, там же лежат остальные творения Карсона.

Кузница скинов

www.planetquake.com/baneforge/

Наверно, каждому, кто играл в Q3, хоть раз в жизни хотелось, чтобы у него была уникальная модель или хотя бы скин, чтобы выгодно отличаться от остальных. Но не все умеют это делать. Посему надо учиться. А учиться лучше всего именно на **BaneForge**.

Кадры из Теневых Операций

www.chaosrealm.com/plasmicdeath/

Новый мод для Полураспада, **The Shadow Operations**, заявил о себе сразу четырьмя скриншотами. Об этом творении почти ничего не известно, кроме того, что оно носит мультиплеерный характер, и того, что скриншоты весьма симпатичные.

Маги нижнего города ведут свой счет

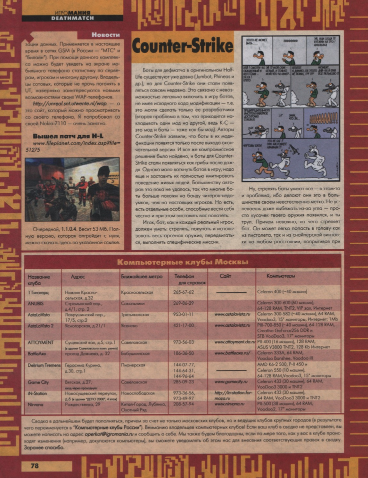
www.superiki.de/dtmages/

Вышла версия 2.0 мода **Downtown Mages**. Жуткая вещь, надо признать; жуткая в хорошем смысле этого слова. Спеллы, ауры, обильные кастования да мрачная урбанистическая атмосфера... Но что самое главное, так это новая система подсчета очков. Теперь важно не просто количество фрагов, а разница между ним и числом смертей самого игрока. Странно. Но интересно.

UT-примочка для WAP

http://unreal.snt.utwente.nl/
http://wapsilon.com/PDA/
http://unreal.snt.utwente.nl/wap

А вот эта новость тронула меня до глубины души, что можно понять, учитывая специфику моей работы (сотовая связь). Голландцы **Drunk Snipers** заявили о начале работ над целым комплексом **WAP-поддержки Unreal Tournament tools**. Что такое WAP? Это **Wireless Application Protocol** — то есть протокол для передачи и визуали-



Новости

зации данных. Применяется в настоящее время в сетях GSM (в России — "МТС" и "Билайн"). При помощи данного комплекса можно будет увидеть на экране мобильного телефона статистику по серверам, игрокам и многому другому. Владельцы сотовых, которые не прочь погонять в UT, наверняка заинтересуются новыми возможностями своих WAP-телефонов.

http://unreal.snt.utwente.nl/wap — а это сайт, который можно просматривать со своего телефона. Я попробовал со своей Nokia 7110 — очень занятно.

Вышел патч для H-L

www.fileplanet.com/index.asp?file=51275

Очередной, 1.1.0.4. Весит 53 Мб. Полную версию, которая апгрейдит с нуля, можно скачать здесь по указанной ссылке.

Counter-Strike

Боты для дефматча в оригинальном Half-Life существуют уже давно (Jumbot, Phineas и др.), но для Counter-Strike они стали появляться совсем недавно. Это связано с невозможностью *легально* включить в игру ботов, не имея исходного кода модификации — т.е. это могли сделать только ее разработчики (вторая проблема в том, что приходится накладывать один мод на другой, ведь К-С — это мод и боты — тоже как бы мод). Авторы Counter-Strike заявили, что боты в их модификации появятся только после выхода окончательной версии. И все же компромиссное решение было найдено, и боты для Counter-Strike стали появляться как грибы после дождя. Однако мало воткнуть ботов в игру, надо еще и заставить их полностью имитировать поведение живых людей. Большинству авторов это пока не удалось, так что многие боты больше похожи на банду читеров-недоумков, чем на настоящих игроков. Но есть, есть отдельные особи, способные вести себя честно и при этом заставить вас попотеть.

Итак, бот, как и каждый реальный игрок, должен уметь: стрелять, покупать и использовать весь арсенал оружия, передвигаться, выполнять специфические миссии.

Ну, стрелять боты умеют все — в этом-то и проблема, ибо делают они это в большинстве своем неестественно метко. Не успеваешь даже выбежать из-за угла — просто кусочек твоего оружия появился, и ты труп. Причем неважно, из чего стреляет бот. Он может легко попасть в голову как из пистолета, так и из снайперской винтовки на любом расстоянии, попрыгивая при

Компьютерные клубы Москвы

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	———	Celeron 400 (~40 машин)
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29		Celeron 300-600 (60 машин), 64-128 RAM, TNT2, VIP зал, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	*www.astalavista.ru*	Celeron 300-582 (~40 машин), 64 RAM, Voodoo3, 15" мониторы, Интернет: 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	*www.astalavista.ru*	PIII-700-850 (~40 машин), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3, 17" мониторы
ATTOYMENT	Сущевский вал, д.5, стр.1 (в здании Савеловского комп. рынка)	Савеловская	973-56-03	*www.attoyment.da.ru*	PII-400 (16 машин), 128 RAM, ASUS V3800 TNT2, 128 Kb Интернет
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	*www.battleaxe.ru/*	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	———	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM,Voodoo3, 15" мониторы
Game City	Вятская, д.27, вход через проходную	Савеловская	285-09-23	*www.gamecity.ru*	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
iN-Station	Новосущевский переулок, д.6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36-56, 973-49-97	*http://in-station.formoza.ru*	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Китай-Город, Лубянка, Охотный Ряд	208-57-94	*www.nirvana.ru*	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в **"Компьютерные клубы России"**). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес ***operkot@igromania.ru*** и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. **Заранее спасибо.**



этом аки зайчик. Некоторые боты хорошо владеют гранатами, но вот выбирать оружие умеют редкие экземпляры. С миссиями тоже пока напряженка — авторы обычно выбирают один вариант карт (в основном de_ или cs_) и отлаживают ботов на них.

Система навигации большинства ботов основана на использовании вэйпоинтов (waypoints). Вэйпоинты — это файлы с описанием возможных маршрутов движения по карте. Бот двигается только по ним и никак иначе, в точке развилки выбирая случайное направление. В комплект поставки ботов обычно входят два-три файла вэйпоинтов от автора, но играть-то хочется и на других картах! Тут вам поможет сборник вэйпоинтов от **SnIpErMaN** (*http://fly.to/Snipers*), где собраны всевозможные вэйпоинты для стандартных карт.

Все боты поставляются в архивах с описанием процесса установки и их характеристик. Перед установкой обязательно прочитайте файл readme.txt или аналогичный, там, как правило, много полезной информации (например, о том, как запустить бота).

В общем случае, при инсталляции стандартный файл mp.dll заменяется на библиотеку, поставляемую вместе с ботом (обычно она носит имя бота, например, android.dll). Это все прописывается в файле liblist.gam. Изменяется всего лишь одна строчка — gamedll "dlls\mp.dll". Так что менять ботов довольно легко (если вы установили сразу нескольких), подставляя вместо mp.dll имя файла, соответствующее нужному боту. Однако покончим с вводной/технической частью и перейдем к рассмотрению различных ботов.

Android

http://bot.counter-strike.net/android/

Это самый первый из ботов для Counter-Strike, и хотя он давно не обновлялся, он все же имеет право на жизнь. Бот поддерживает всего 3 карты (de_dust, de_cbble, de_aztec), но играть с ним намного приятнее, чем с описанными ниже. Даже при установленном на максимум уровне сложности (skill 100) бот умеет промахиваться, имитируя человеческую стрельбу. И это наиболее яркая его особенность.

В "альфа 2"-версии бот научился ходить не совсем прямолинейно, а немного зигзагами; также может спокойно выбирать любое оружие, соответствующее его финансовому состоянию; знает, что такое freezetime. В целом, вполне неплохой бот, несмотря на малое число поддерживаемых карт. Играть с ним более-менее интересно. Но есть и серьезные минусы: бот не умеет ставить бомбы, выводить заложников и играть за VIP. Также он не пользуется гранатами, но, надеюсь, это все будет в следующей версии.

NNBot

http://nnbot.counter-strike.dk/

Довольно смышленый бот. Умеет добираться до своих врагов. Багов у него поменьше, чем у прочих, хотя на крезовые выходки все же способен. Бот достаточно меткий, но умеет и мазать мимо цели, внося в свои действия толику реалистичности. По крайней мере, нам удалось успешно пристрелить пару-тройку ботов, и это неплохой результат. Что нас сильно обрадовало, так это наличие полной документации с картинками по созданию собственных вэйпоинтов.

Agbbot

http://members.tripod.de/another_gb_02/projects/bot.htm

Тоже неплохой бот. При тестировании нас удивила его довольно качественная игра; оказалось, что это просто переделка NNBot. Играет он не хуже оригинала. Бот тоже понимает, что такое гранаты и куда их надо бросать. Правда, не всегда верно он это понимает... Напрочь не осознает, что такое freezetime, и лишен понимания некоторых других аспектов. Вообще же, поскольку существует NNBot, Agbbot своего существования не оправдывает.

Realbot

http://bot.counter-strike.net/realbot/

Этот бот игроки называют чаще других, говоря о своих предпочтениях в данной области. Причина в том, что это на данный момент единственный бот, не использующий вэйпоинты. Отсюда вытекает его превосходство над всеми остальными — он может играть на любой карте. Да-да — на любой! В битве с этим ботом ощущаешь некоторое напряжение, так как не знаешь, откуда он выбежит в следующий раз.

Но, к сожалению, "может играть" не означает "может играть нормально". На некоторых картах выплывают наружу всякие несуразности. Например, на de_Aztec бот, спрыгнув в воду, уже никогда не сможет оттуда выбраться (по крайней мере, пока вы его не пристрелите).

Новости

Counter-Strike 1.0

Как мы уже писали в прошлом выпуске дефматчевых новостей, супермод для H-L утрачивает свой некоммерческий статус и начинает выпускаться в коробке и за деньги. На данный момент мало что известно о **Counter-Strike v.1.0**, тем не менее, мы попытаемся это объединить "мало что" в один обзор. Промелькнули слухи, что **Beta 8** не суждено увидеть свет. И только недавно **Gooseman** (создатель мода) подтвердил окончательно, что следующая версия C-S будет уже не "бетой". Версия 1.0 предлагает игрокам несколько инноваций. Наряду с новыми видами оружия и новыми картами будут изменения и в геймплее. Начнем с оружия.

Sig-550 Sniper

Новую снайперскую винтовку будет отличать высокая точность стрельбы. Это оружие используется преимущественно в Швейцарской армии, и этот факт говорит сам за себя. У винтовки имеется обойма, вмещающая 20-30 патронов калибра 5.56 мм. Sig-550 будет только у CT.

H&K.UMP 45

Маленький миниган, имеет очень высокую убойную силу. В реальности это оружие комплектуется 10-25 патронами на обойму. Насколько виртуальный собрат H&K.UMP 45 будет соответствовать реальному — пока неизвестно.



Новости

FN Five Seven

В седьмой "бете" для террористов добавили две "Беретты". Теперь counter-terrorist'ы тоже получат специальное оружие. В обойме находятся равные снаряды, как в P90. С этой пушкой можно устранять хорошо вооруженных противников. Может, она заменит некоторым их любимый Desert Eagle.

Также был произведен ряд изменений на картах. Скажем, на карте **Cobble** в доме около старта T появился еще один проход (что видно на картинке). На карте **Office** поменялись некоторые текстуры, несколько улучшающих баланс фич появилось на **Vegas**, а карту **Arabstreets** вообще пообещали убрать из коробочной версии.

Появится новая система защиты от читеров. Это простой текстовый файл с некой информацией, который позволит серверам не допускать читеров к игре. Обновлять этот файл очень легко, что позволит своевременно и оперативно реагировать на появление новых читов.

Модели игроков будут доработаны **Valve**, возможно, с использованием новых анимаций и blending technology (анонсированной в TF2); также будет запрещено использование нестандартных моделей.

Новую версию можно будет не только купить, но еще и скачать. Правда, со сроками выхода полная неразбериха. Сначала разработчики заявили, что "официальная (коробочная) версия Counter-Strike v1.0 должна появиться в продаже (в США) 21 декабря за $19.99".

Потом Valve сообщила, что **Half-Life: Platinum** выйдет 2 ноября, и **CS v1.0** входит в этот сборник — однако v1.0 будет доступна для скачивания сразу после того, как диски Valve уйдут в печать. Вы что-нибудь поняли? Вот и мы ничего. Надеемся, что к тому времени, как журнал попадет к вам в руки, CS v1.0 таки появится хоть в каком-нибудь виде.

Бот снабжен хорошим описанием возможностей, плюсов и минусов. А список его умений (в их числе кидание гранат и покупка различных видов оружия в зависимости от количества денег, наличествующей брони и некоторых других факторов) просто не уместился бы на экране. Хотя этот бот далек от совершенства, но выбор ваш все же должен пасть на него в совокупности с NNBot.

HPBBot

http://planethalflife.com/botman/h pb_bot.shtml

Главное отличие данного бота от остальных состоит в его универсальности. Последняя версия HPB-бота умеет играть в TFC, Opposing Force и, естественно, в Counter-Strike. Вот, собственно, и все плюсы — в остальном бот слабоват. Кстати, исходники этого бота может получить любой желающий, автором же написана большая статья про то, как самостоятельно создать модификацию для Half-Life. Как следствие — практически все остальные боты для Counter-Strike являются переделками HPBBot.

Hypdbot

www.angelfire.com/sk2/hypd/

Текущая версия этого бота основана аж на "альфе 1" HPBBot. Этим все сказано. Может установить и разминировать бомбу, умеет спасать заложников и метко стрелять в противника. Но играть с ним неинтересно, ибо перечисленным его таланты и исчерпываются.

Swatbot

www.nuclearbox.com/swatbot/

Снова потомок HPBBot, однако ушедший от "папаши" дальше, чем предыдущий экземпляр. Умеет кидаться гранатами, закладывать бомбу и пользоваться разными видами оружия. Но вэйпоинты его сильно подводят. Как и все боты, основанные на реализованном в HPBBot механизме, он очень часто остается на старте — не замирает, а просто начинает метаться в поисках нового маршрута.

Стреляет, мерзавец, как Вильгельм Телль, то есть без промаха. И гранаты кидает лучше всех. Хотите потренироваться со снайпером/гранатометчиком — поиграйте со Swatbot.

Bobabot

http://counter-strike-news.tripod.com/main.html

Единственное, чем этот бот отличается от прочих в лучшую сторону — он умеет кидаться гранатами (криво и косо, но хоть какой-то плюс). При его создании за основу был взят HPBBot, но внесенные изменения не привели к сильному улучшению характеристик. Странно выглядит, но бот носится по карте как сумасшедший — примерно в три раза быстрее обычного бега, причем на расстоянии удара ножа бот сразу вынимает его и пытается вас убить.

Если это можно счесть за причуды, то прочие выходки являются следствием откровенной тупости AI. Мы были свидетелями того, как бот уткнулся в стену перпендикулярно улице (карта cs_italy) и бегал так — поперек. Зато он работает почти на всех картах. Если его работа кому-нибудь понадобится, конечно.

Стрелять он абсолютно не умеет — мажет из пистолета даже на расстоянии трех шагов. Не умеет грамотно покупать оружие, в основном так и бегает с пистолетом. В общем, выписываем пациента в морг.

Knifebot

www.nuclearbox.com/crap/knifebot2.zip

Бот получил свое название вследствие того, что первая его версия умела использовать в качестве оружия только нож. Но теперь бот научился покупать то, что ему нужно (кроме гранат). Причем он не хватает самое дорогое оружие, а выбирает наиболее эффективное, по его мнению, для данной карты. Если набрать "knifebot" в консоли, то боты забывают про все оружие и начинают пользоваться только ножами. Забавное зрелище. Еще забавнее удирать на джипе по карте jeepathon2k от толпы разъяренных мясников. Но для серьезной игры бот не годится.

Redubot

www.stas.net/1/cspc/redubot/

Тоже потомок HPBBot. Заметных отличий от оригинала не наблюдается, так что сей экземпляр вряд ли заслуживает внимания.

Rambot

www.nuclearbox.com/rambot/

Этот бот, можно сказать, мастерски играет на карте cs_assault. Потому как на

operKOT
operKOT@igromania.ru



другим поддерживаемых картах он обычно просто не выбирает сторону, за которую намерен выступать — так и висит наблюдателем.

Бот не так уж сильно отличается от своих сородичей — использует те же вэйпоинты и стреляет не лучше. Умеет проникать в вентиляционные шахты. Может самостоятельно закладывать бомбу и после этого охранять ее. Если ради этих двух "мощнейших" достоинств вы выберете его — ваше право.

XXX

В этой статье были описаны лишь боты, опробованные лично нами. Но каждую неделю на сайтах, посвященных Counter-Strike, появляются сообщения о новых ботах либо о новых версиях уже существующих. А чтобы не тратить время на поиски в дебрях Сети, вы всегда можете обратиться к серверу **Наша-Life** (*www.nashalife.counter-strike.ru*), и в разделе "Наши модификации" найти нужного бота, скачав архив со всеми последними версиями ботов (botpack) и вэйпоинтами к ним.

По мнению многих игроков, достойный бот появится еще не скоро. Скорее всего, он не увидит свет до тех пор, пока за подобную разработку не возьмется команда профессиональных программистов. На данный момент разработками ботов занимаются обычные школьники и студенты в свободное время. Пока ботов можно использовать, пожалуй, либо для исследования новой карты, либо для тренировки новичков. В остальных случаях даже не слишком умелый игрок в качестве противника даст сто очков вперед любому боту. ■

ATTOYMENT

Шум, гам, суета, перепалки между игроками — постоянные спутники любого игрового клуба. Куда ни пойди — везде одна и та же картина. Здорово, конечно, когда страсти кипят, ведь азарт — неотъемлемый атрибут любой настоящей игры. Но и от этого порой здорово устаешь. Хочется спокойно посидеть, поиграть, чтобы никто не мешал, а тут — нате вам, со всех сторон лезут с советами, наставлениями, просто кричат над ухом... Этим, точнее, отсутствием этого и хорош компьютерный клуб **"ATTOYMENT"**, и именно поэтому мы решили о нем рассказать. Более того — насколько нам известно, другого подобного клуба в Москве нет.

Здесь созданы все условия для тихой, прямо-таки . умиротворяющей игрыЕсть определенная прелесть в возможности "порвать" приятеля "на грелки" в каком-нибудь 3D-шутере и не выслушивать затем глупые оправдания, что это, мол, его игрок за соседним столом своими дикими воплями отвлекал, не давая сосредоточиться. Причем подобная атмосфера является одной из важнейших черт клуба. Вашему вниманию — интервью с **Игорем**, одним из организаторов "ATTOYMENT".

Игромания (ИМ): *Игорь, скажите, как вообще зародилась идея создать клуб для игроков, которые предпочитают "мирное" времяпрепровождение шумному "шабашу" за монитором? Ведь практически все существующие на данный момент заведения подобного рода ориентируются в основном на аудиторию младше двадцати, а молодежь все же предпочитает шумно проводить время. Получается, что вы изначально ориентировали свой клуб на игроков старшего возраста?*

Игорь (И): *Идея возникла давно. Еще несколько лет назад мы с друзьями — игроки со стажем, активно играющие в компьютерные игры со времен "Спесси" — решили найти клуб, где можно было бы поиграть в спокойной обстановке. Приехать после работы, расслабиться. То есть — найти место для регулярного отдыха. Ну, знаете, некоторые ходят в баню, другие в казино, а нам вот хотелось просто хорошо в спокойной атмосфере поиграть на компьютерах. Представляете, каково было наше разочарование, когда ничего подходящего для себя мы не обнаружили! Во всех клубах постоянно царил жуткий гвалт, молодежь суетилась, все кричали. Короче, о покое можно было только мечтать. Тогда-то и появилась идея создать уютное местечко, куда бы можно было прийти, зная, что удастся поиграть в тихой обстановке, что никто не будет отвлекать криком и беготней за спиной. А насчет "великовозрастной" аудитории вы кое в чем правы. Но это вовсе не значит, что мы создавали наш клуб исключительно для тех, кому "за тридцать". Среди молодежи также хватает игроков, которые не любят царящей вокруг себя неразберихи. И если раньше им некуда было податься, то теперь они знают, куда пойти нормально отдохнуть.*

Дальше мы задали целый ряд вопросов, связанных с проблемой создания клуба в



целом. Оказалось, что ребята столкнулись с "классическими" проблемами, с которыми сталкиваются все создатели клубов. Всех желающих более подробно ознакомиться со всеми тяготами вставшего на сей тернистый путь отсылаем к прошлому номеру "Мании", где это описано в самой подробной форме.

ИМ: *Игорь, скажите, чем вы собираетесь привлечь игроков в свой клуб? Почему надеетесь, что они пойдут именно к вам, а не решат собраться дома, соорудить "сеточку" и рубиться совершенно бесплатно в спокойной обстановке?*

И: *Во-первых, у многих из наших посетителей давно есть семьи, и просто так дома с друзьями уже не соберешься (это к вопросу о возрастной категории некоторых наших клиентов). Во-вторых, создавая наш клуб, мы делали ставку на две основные вещи. С одной стороны, это высококачественные машины, уровень которых заметно превосходит уровень компьютеров в большинстве других клубов. А с другой — та самая домашняя обстановка, которая есть далеко не в каждом доме. Помещение, которое мы арендовали, раньше занимала маленькая забегаловка. Так вот, часть ее мы сохранили, переоборудовав в бар. Так что играющие могут, не отходя от игрового места, купить себе кофе, пива или чего покрепче, благо лицензия на продажу крепких спиртных напитков у нас есть. Правда, наши посетители редко покупают что-то крепче пива, ну, иногда позволяют себе стаканчик вина. Закуски опять же в большом ассортименте. Есть столы, — без машин, — за которыми можно спокойно посидеть. Некоторые посетители приходят с женами. Так что, пока мужья играют, прекрасный пол может приятно провести время за беседой. Вот только редко какие жены выдерживали у нас больше двух часов ;).*

Действительно, атмосфера в клубе очень напоминает домашнюю. Уют — его, знаете ли, не скроешь. Либо есть, либо нет. В "ATTOYMENT" — есть. Да и про машины Игорь чистую правду сказал. Третьи "Пентиумы", у каждого на борту по 128 Mb, "харды" совсем не маленькие, 128 Kb-Интернет. Всего 20 машин, а в ближайшее время организаторы собираются довести их число до 24. Что интересно, столы в клубе сделаны по специальному заказу создателей, которые сами их проектировали, исходя из удобства использования. За ними не только удобно играть — предусмотрено, куда поставить чашку с кофе, где тарелку разместить, чтобы рукавом за нее постоянно не задевать. Более того - можно прикупить свежего, бочкового пива прямо к компьютеру - где вообще такое бывает! И еще очень важный момент — в клубе можно курить, хорошая вытяжка позволяет.

ИМ: *Игорь, а вам не кажется, что, создавая подобный клуб, вы отсекаете от себя подавляющее большинство игроков, которым меньше 20 лет? Вы ведь тем самым лишаете себя львиной доли дохода! Так ведь и прогореть недолго...*

И: *Мы с самого начала знали, на что шли. Но уже сейчас видим, что игра стоила свеч. Уже есть дни, по которым нас посещают постоянные клиенты. Пока, правда, с утра приходится организовывать "шумные" часы, когда играет в основном "классическая" аудитория, но уже совсем скоро мы организуем второй зал — в соседнем здании, — который как раз и будет вбирать в себя всех "активно шумящих". Так мы собираемся убить сразу двух зайцев.*

Что ж, похвальное начинание. В одном зале будут собираться те, кто хочет пошуметь, а в ныне существующем — с баром — будет размещаться контингент, предпочитающий тихую, спокойную обстановку (скорее всего, игроки более старшего возраста). Тут и машины можно заранее заказать, и "винты" с собой прихватить с любимыми играми. Можно только поаплодировать создателям клуба и удивиться, как это раньше до столь очевидной вещи никто не додумался.

ИМ: *И последний вопрос, Игорь. Скажите, а во что все-таки играет "тихая" часть игроманов? Уж очень хочется узнать. Наверное, стратегии... преимущественно пошаговые?*

И: *Вы не поверите, но непреходящей популярностью пользуется Counter-Strike и другие 3D шутеры: Quake, UT, DF2. А стратегии?.. Ну да, и они тоже, но по сравнению с C-S в них играют значительно реже, хотя для компаний, играющих в такие игры, в клубе созданы все условия . Так что, как видите, вкусы не особо-то и различаются.*

ИМ: *Спасибо большое за интервью. Удачного вам развития. А мы еще не раз почтим вас своим присутствием!*

Думаем, какие-либо выводы излишни. Для всех, кто не любит или просто устал от "шумовых" атрибутов подавляющего большинства современных компьютерных клубов, существует "ATTOYMENT". Что интересно, цены в клубе не только не выше, но и ниже, чем во многих других московских игровых залах. А о том, где находится клуб, вы можете узнать посетив сайт клуба ***www.attoyment.da.ru*** или из таблички, размещенной в этом номере "Мании". В ней собрана информация по более чем десяти действующим "игровым заведениям" Москвы. ■


ОКРАСЬ ГОРОД КРАСНЫМ!
СУПЕРХИТ RED ALERT 2 В НОВОЙ КОМПАКТНОЙ УПАКОВКЕ И С ДОКУМЕНТАЦИЕЙ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ В МАГАЗИНАХ:
Белый Ветер, т. 928-7392 • Волшебный мир компьютеров, т. 330-1322, 472-6401
Дом Игрушки, т. 230-0008 • Дом Книги, т. 913-6964 • Игромания, т. 291-7036, 926-2794
Компьюлинк, т. 249-2075, 150-6561, 209-5403 • М.Видео, т. 921-0353 • Мир Денди, т. 252-2911
Молодая Гвардия, т. 238-5001 • Мультимедиа Депо, т. 937-2644, 412-5145
Партия, т. 230-0039, 742-5000 • Союз, т. 937-0436, 937-2629 • Перекресток, т. 711-5381
Формоза, т. 728-4004, 210-4400 • Эр-Стайл, т. 904-1001, 230-7516
PC CD-ROM
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
Оптовые поставки:
Компания «Софт Клаб»
т. 232-6952

AtOM
darkman_atom@mail.ru



Кое-что о героях игры

Играли во второй Baldur's Gate? Понравился он вам? Мне тоже, но вот только есть там несколько неприятных моментов. Не знаю, как вас, но меня лично совершенно не устроили те жалкие человечки, которых добрые дяди-разработчики подсунули нам в качестве главных героев. Ну что за безобразие? Как можно играть такими вот, с позволения сказать, персонажами? Для восстановления справедливости предлагаю воспользоваться приведенными ниже инструкциями, следование которым позволит вам создать оригинального и необычного персонажа, которым не стыдно играть и побеждать.

Фотография 9x12

Начнем с самого главного — создадим своему герою пристойную внешность. Чтобы вставить в игру полюбившееся вам изображение, первым делом подготовьте его в *.bmp формате в двух разрешениях: 110x170x24bpp и 38x60x8bpp. Первая картинка (большего размера) будет использоваться в различных менюшках, вторая — преимущественно во время игры. Первый файл следует назвать XxxxxxxL.bmp, второй — XxxxxxxS.bmp, где Xxxxxxx — имя персонажа (не больше семи символов). Затем скопируйте свои художества в каталог \Portraits, и, указав при старте игры портрет типа Cus-tom, выбирайте нужный из появившегося списка.

Новый персонаж.
Эээ... Нет – я столько не выпью!

Какая подлюка стреляла?

Подобрав себе подходящий внешний вид, пора бы найти и достойный голос. Прилагаемые к игре наборы сгодятся лишь для распугивания мелких монстров, так что работы у нас будет предостаточно. Голоса персонажей находятся в каталоге /Sounds игровой директории. Все файлы являются стандартными *.wav, записанными с параметрами 22KHz, 16-Bit, Mono. Обозначения всех файлов, которых должно быть ровно 31, приведены ниже. Учтите только, что вместо Xxxxxxx вам следует поставить имя героя (например, Male001a.wav, Male001b.wav — это два первых сообщения для персонажа Male001). Размеры файлов никак не ограничены, но не забывайте о том, что чем больше размер файла, тем сильнее будет тормозить игра при его проигрывании, так что не увлекайтесь.

Xxxxxxxa.wav — Боевой клич 1.
Xxxxxxxb.wav — Получение лидерства.
Xxxxxxxc.wav — Усталость.
Xxxxxxxd.wav — Персонаж соскучился (долгое бездействие).
Xxxxxxxe.wav — Тяжелое ранение.
Xxxxxxxf.wav — Персонаж выбран 1.
Xxxxxxxg.wav — Персонаж выбран 2.
Xxxxxxxh.wav — Персонаж выбран 3.
Xxxxxxxi.wav — Выполнение приказа 1.
Xxxxxxxj.wav — Выполнение приказа 2.
Xxxxxxxk.wav — Выполнение приказа 3.
Xxxxxxxl.wav — Получение повреждения.
Xxxxxxxm.wav — Смерть.
Xxxxxxxn.wav — Группа зашла в лес.
Xxxxxxxo.wav — Группа зашла в город.
Xxxxxxxp.wav — Группа зашла в подземелье.
Xxxxxxxq.wav — Наступление дня.
Xxxxxxxr.wav — Наступление ночи.
Xxxxxxxs.wav — Выполнение приказа 4.
Xxxxxxxt.wav — Выполнение приказа 5.
Xxxxxxxu.wav — Выполнение приказа 6.
Xxxxxxxv.wav — Выполнение приказа 7.
Xxxxxxxw.wav — Реакция на смерть товарища по партии.
Xxxxxxxx.wav — Редкий выбор 1.
Xxxxxxxy.wav — Редкий выбор 2.
Xxxxxxxz.wav — Нанесение врагу критического удара
Xxxxxxx1.wav — Критический промах.
Xxxxxxx2.wav — Иммунитет соперника к удару.
Xxxxxxx3.wav — Переполнение инвентаря.
Xxxxxxx4.wav — Удачная кража.
Xxxxxxx5.wav — Персонаж удачно спрятался в тени.
Xxxxxxx6.wav — Ваше заклинание было разрушено врагом.
Xxxxxxx7.wav — Персонаж успешно установил ловушку.
Xxxxxxx8.wav — Боевой клич 2.
Xxxxxxx9.wav — Боевой клич 3.
Xxxxxxx0.wav — Персонаж выбран 4.
Xxxxxxx_.wav — Выполнение приказа 8.

Не забывайте только, что в названии файла должно быть не больше восьми символов, иначе вставленные вами звуки попросту проигнорируются игрой. В качестве основы для творчества можно взять стандартные игровые голоса (Female1-4, Male001-004).

Биографии

Кроме голоса и портрета, у каждого из героев игры есть и своя предыстория. Почитав прилагающиеся к игре тексты, я был просто разочарован. Что за полет над гнездом кукушки? Лично мне вовсе не хочется играть за товарища с таким скучным прошлым, поэтому я решил исправить это дело, что и вам советую. Для этого прогуляемся до каталога \Characters, находящегося в основной директории игры. Нас интересуют файлы с расширениями *.bio, где и записана интересующая нас информация. Просто откройте любой файл текстовым редактором и вносите туда все требуемые изменения. По вполне понятным причинам хотелось бы видеть все это дело на русском языке, но вот незадача — отображать русский шрифт игра никак не хочет. Для того чтобы движок игрушки стал понимать русский язык, откройте файл baldur.ini из главной директории игры текстовым редактором, и в раздел [Program Options] добавьте строчку Font Name=Chicago. Вместо Chicago (шрифт Windows по умолчанию) можно поставить любой другой TrueType шрифт, понимающий русский язык.

Ну вот, теперь у нас появился вполне сформированный и интересный герой, играть которым — одно удовольствие. Развлекайтесь на здоровье. ■



Недавно я приобрел себе игру под названием **Road Wars**. Игра мне понравилась, но... Неправильная она! Оппоненты, понимаешь, шустрые сильно; да и капиталисты проклятые совсем замучили — машины и прочее добро стоит заоблачно дорого. Непорядок, в общем. Немного покопавшись в содержимом каталога игры, я нашел способ исправить ситуацию. А вам я предлагаю повторить мои эксперименты — глядишь, и у вас получится.

Средства передвижения

Для начала заглянем в каталог **\Cars**, находящийся в основной директории игры. Он разбит на несколько подкаталогов, названных в соответствии с названиями машин, представленных в игре. Для примера разберем содержимое каталога **\Animal**, отвечающего за одноименное средство передвижения. В этом каталоге, в свою очередь, находится еще несколько подкаталогов, с содержимым которых я и предлагаю ознакомиться. Вот они:

\Body

Ничего полезного — только файлы непонятных форматов.

\Cockpit

А вот это уже лучше — тут собраны файлы, отвечающие за внутреннее убранство машины. Обратите внимание на файлик **Data.ini**, который без проблем исправляется текстовым редактором. Значения параметров я приводить не буду — при желании разберетесь сами (это совсем просто), а мне и так надо о многом рассказать.

\Damage

Это директория отвечает за модель повреждений машины. При желании можете подправить файл **Data.ini** текстовым редактором.

\Data

Ну вот мы и добрались до реальных параметров машины. Откройте файл **Data.ini** и обратите внимание на такие строчки:

[METRICS]
MASS(LBS) = 3080

Масса машины.

DRAGCOEFFICIENT = 0.33

Разгоняемость аппарата. Чем больше значение этого параметра, тем медленнее машина набирает скорость.

[GEARINFO]
NUMGEARS = 4

Количество передач.

GEARRATIO1 = 3.1

Строчка такого вида должна соответствовать каждой передаче. Обратите внимание, что с возрастанием номера передачи числовое значение параметра уменьшается.

[CAMERAINFO]
INCARX = .33

Позиция камеры в машине.

[FORCEFEEDBACK]
ENGINEIDLESCALAR = 0.15

А вот этот параметр будет интересен только владельцам джойстиков с Force Feedback. Хотите острых ощущений — поставьте этот параметр на максимум и попробуйте удержать свой джойстик в руках.

[DAMAGE]
FRONTHP = 100

Количество единиц брони, приходящейся на переднюю часть машины.

RIGHTHP = 100

Аналогично, но на правую часть.

REARHP = 100

Мощность брони задней части машины.

LEFTHP = 100

Аналогично, но с левой стороны автомобиля.

INTERNALHP = 100

И еще один показатель "здоровья". На этот раз уже для всего корпуса.

BODYTEXTURE = 16Mustang.bmp

Название файла со скином.

[AMMO]
AMMOCAPACITYSCALAR = 1.0

Мощность оружия.

\Engines

В этом каталоге есть всего один файл — **Sound.wav**, в котором записаны звуки работающего мотора автомобиля. При желании можно поменять на что-либо более прикольное — куда интереснее ехать, например, под звуки тарахтения трамвая.

\Tires

Информация о покрышках для этого автомобиля. Содержит ряд подкаталогов, названных в соответствии с типом покрышек — **\None**, **\Off Road**, **\Slicks**, **\Street**. Каждый из этих подкаталогов, в свою очередь, разбит еще на три подкаталога — **\Best**, **\Good** и **\Poor**, внутри которых находятся файлы со знакомым до боли названием **Data.ini**. Нас интересует такая строчка:

[SCALE]
SCALEX = 1.0

Подняв значение этого параметра, вы повысите качество покрышек, что приведет к улучшению сцепления их с дорогой.

Скажем инфляции "НЕТ"!!!

Итак, с автомобилями мы разобрались, пора уже и другими вещами заняться. Например, лично меня очень расстроили цены в единственном игровом магазинчике. И куда только антимонопольный комитет смотрит? Для восстановления справедливости предлагаю заглянуть в каталог **\Shared**, расположенный внутри все той же директории **\Cars**. Внутри этого каталога находится некоторое количество директорий, соответствующих группам предметов (оружие, покрышки), которые тоже, в свою очередь, имеют подкаталоги, названные в соответствии с различными типами товара. И что самое характерное, даже внутри этих директорий есть подкаталоги, но уже с конкретным товаром. Запутались? Для примера рассмотрим структуру директорий и принципы редактирования цен и других атрибутов оружия — ну а с остальными предметами при желании разберетесь сами. Итак, внутри каталога **\Cars\Shared\Weapons** (оружие) есть подкаталоги **\Front** (оружие, которое вешается на переднюю часть машины), **\Rear** (на заднюю часть) и **\Side** (по бокам). Находим в



● Отрицательная цена не видна на экране, но зато — выгода налицо!

первом из них каталог \20mm Cannon и открываем файл со знакомым до боли названием Data.ini. Вот что нас интересует:

[PRICE]
PRICE($) = 10000

Цена в долларах. Можете поставить отрицательное значение — тогда вам за каждую покупку еще и приплачивать будут.

DEFAULTAMMO = 100

Количество боеприпасов по умолчанию.

ISAVAILABLE = 1

Доступно ли оружие. У некоторых секретных товаров этот параметр равен 0 — меняйте его на 1, и эта вещица появится в продаже.

[DAMAGE]
HITPOINTS = 7

Урон, причиняемый за одно попадание.

[PHYSICS]

Некоторые физические характеристики:

AMMO_MASS_IN_POUNDS = 200

Масса одного снаряда (влияет на скорость полета).

AMMO_TOP_SPEED = 200

Максимальная скорость снаряда.

AMMO_COUNT = 1

Сколько патронов тратится на один выстрел.

[DESCRIPTION]
TEXT = An automatic weapon that discharges a round of fair sized bullets. You'll get #ammo rounds.

Описание товара. Значок '#' используется движком для обозначения начального боезапаса (по умолчанию — 100).

[ADVICE]
TEXT = A little more powerful then the basic machine gun, but not as quick.

Еще одно описание предмета. Если будете редактировать эти параметры, не увлекайтесь и не составляйте слишком больших текстов — это чревато вылетами игры в Windows при попытке выбрать понравившийся товар.

Создаем Супермена

Исправив все цены по своему вкусу, займемся редактированием характеристик персонажей. Для этого прогуляемся до каталога \Characters, найти который можно в основной папке игры. Рассмотрим параметры гонщика по имени Animal, информация о котором находится в одноименном каталоге. Для этого зайдем в этот каталог и рассмотрим содержимое файла Data.ini:

[INFO]
VEHICLE = ANIMAL

Машина, которой управляет персонаж.

ABILITY = NITROUS BOOSTS LAST LONGER

Специальные возможности. Для их изменения не обязательно редактировать эту строчку, достаточно просто поменять значения нужных параметров (см. ниже).

[PRICE_SCALARS]

Следующие параметры влияют на стоимость различных товаров для данного героя. Число 1.0 обозначает, что за этот тип товаров надо будет платить все 100% цены; соответственно, 0.5 — 50%, 0.0 — бесплатно, и так далее.

TIRES = 1.0

Цена на покрышки.

DRIVETRAIN = 1.0

Стоимость вспомогательного оборудования (ускорение и т.п.).

REPAIR = 1.0

Цена на ремонт автомобиля.

WEAPONS = 1.0

Цена на оружие.

ARMOR = 1.0

Стоимость брони.

Далее идут специальные возможности персонажа:

NITRO = 1.25

Длительность действия реактивного топлива.

TRACTION = 1.0

Тяга. Что это за тяга, я не понял (ну не учил я физику ;-), но эксперименты показали, что увеличение значения этого параметра приводит к увеличению скорости автомобиля.

EXTRAMONEY = 0

Денежный бонус (вместо 0 введите нужное значение).

SPIKES = 1.0

Установлены ли на машине шипы (0 — нет, 1 — есть).

NOT_A_TURRET_TARGET = 0

Очень полезный параметр — при значении его 1 все пушки, расположенные на трассе, не будут обращать на вас внимания.

INTERNAL_REPAIR_PER_SEC = 0

Если выставить единичку в значении этого параметра, то ваша машина периодически будет автоматически ремонтироваться (бесплатно).

[CDMUSIC]
TRACK = 1

Определяет, какая дорожка с игрового CD будет проигрываться во время гонки.

Чемпионаты и треки

Что нам осталось до райской жизни, мира во всем мире, всеобщего счастья и победы коммунизма? Конечно же, не помешает немного отредактировать параметры игровых чемпионатов и трасс. Первым делом заглянем в каталог \Season Leagues, расположенный в директории игры. Откроем подкаталог \Amateur, отвечающий за первый чемпионат, и посмотрим содержимое файла Data.ini:

[LEAGUEDATA]
RACECNT = 8

Количество трасс, которые надо пройти для завершения чемпионата.

COSTTOENTER = 0

Размер стартового взноса для участия в чемпионате. Если этот параметр не равен нулю, немедленно исправляйте это безобразие.

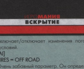
COMPUTER_STARTCASH_SURPLUS = 0

Размер денежного бонуса для гонщиков, управляемых компьютером. С этим параметром поступайте так же, как и с предыдущим.

[RACES]
RACE1 = RWA SPEEDWAY
* * *
RACE8 = CITY ASSAULT REVERSE

Список трасс, представленных в чемпионате. В случае проблем с определенной трассой можно просто заменить ее другой.

● Хорошо, когда турели по нам не стреляют!



● А вот кривые руки не поправишь никакими средствами...

[VICTORYDATA]
1 = 2500
* * *
6 = 700

Размеры выплат за места, занятые в каждой гонке.

[SEASONVICTORYDATA]
1 = 40000
* * *
6 = 0

Размеры выигрышей за места, занятые по итогам всего чемпионата. Можете добавить по паре нулей к этим и предыдущим строчкам, но учтите, что компьютерные гонщики в этом случае тоже будут получать увеличенные вознаграждения. Кстати — отличный игровой элемент для тех, кто свято чтит честную игру (да, встречаются иногда такие несознательные граждане...), но хотел бы дать новое дыхание поднадоевшим "правилам".

Теперь перейдем непосредственно к трассам. Зайдем в каталог **\Tracks\Badlands** и откроем файл с названием... правильно, **Data.ini**:

[DATA]
VIEWDISTANCE(M) = 700

Дальность обзора (в метрах).

NUMLAPS = 2

Количество кругов, которое необходимо проехать на трассе.

DOCOLLISION = 1

Разрешить столкновения на трассе (1 — разрешить, 0 — запретить).

DRAWCOLLISION = 0

Отображать ли визуально процесс столкновения (аналогично предыдущему).

LIGHTFLARES = 1

Использовать ли источники освещения (фонари, лампы и т.п.)

GUNS = 1

Определяет, будут ли на трассе стационарные пушки.

STACKS = 1

Включает/отключает дополнительные препятствия (объекты, расположенные по краям трассы).

HELICOPTER = 0

Определяет, будет ли над трассой летать (и поливать всех огнем) вертолет.

FOGR = 115
FOGG = 80
FOGB = 50

Эти три параметра определяют цвет тумана в RGB режиме (о том, что это за животное, я рассказывал в статье про Carmageddon TDR 2000).

USESKY = 1

Разрешает/запрещает выводить на экран фоновое изображение неба.

WEATHER = 0

Включает/отключает изменения погодных условий.

[AI]
TIRES = OFF ROAD

Очень забавный параметр. Он определяет тип покрышек, используемых компьютерными гонщиками в этой трассе. Можно поставить противникам совершенно неподходящую для трассы резину и злорадно наблюдать за тем, как ваш оппонент "стоит на асфальте, в лыжи обутый".

Напоследок заглянем в каталог **\Ini** и в файле **RoadWars.ini** найдем следующие строки:

CHEAT_CHARACTERS = 0
CHEAT_TRACKS = 0
CHEAT_WEAPONS = 0

Заменяйте все нули единичками, и в игре появятся все секретные трассы, персонажи и оружие. Вот теперь можно приступать к игре, но на этот раз — по нашим правилам!

Важное замечание

Если вы, руководствуясь моими советами, поменяете какие-либо игровые параметры и затем войдете в игру, то с удивлением заметите, что... ничего не сработало — цены и прочее остались прежними. Но прежде чем писать гневные письма лично президенту и кричать о подлейшем обмане, зайдите в каталог, где вы редактировали файл **Data.ini**, и удалите файлик под названием **Data.pse**. В этом файле содержится информация из **Data.ini**, переведенная в понятный движку формат, причем обновление этих файлов происходит только при условии их отсутствия, так что удаляйте их при каждом изменении .ini-файла. ■

Геймхакинг

At0m (darkman_atom@mail.ru)

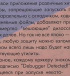
Ответы на часто задаваемые вопросы

Ломать игры — дело серьезное и не самое простое. Поэтому после выхода двух материалов на эту тему (см. предыдущие номера "Мании") я получил немало писем с вопросами, ответам на которые и посвящена данная статья. Большинство вопросов касается различных тонкостей, вызывающих затруднения у новичков. Тем, кто не читал предыдущие номера, я настоятельно рекомендую исправить эту оплошность — иначе вы ничего не поймете. Итак, приступим.

Q: Я нашел все нужные программы, но вот незадача — многие игры и программы при запуске их с активированным отладчиком отказываются запускаться. Можно както нибудь это исправить?

A: Разработчики многих программ стараются всеми возможными способами усложнить нам жизнь. С этой целью они помещают в свои приложения различные хитрые процедуры, запрещающие запускать программу параллельно с отладчиком, кодируют исполняемые файлы, добавляют процедуры, намертво "вешающие" дизассемблер, и так далее. Но так не все плохо — как известно, любую защиту можно взломать, так что нам всего лишь надо будет найти соответствующие утилиты.

Наверное, каждому крякеру знакомо окно с надписью "Debugger Detected!", появляющееся при запуске некоторых приложений с активированным отладчиком. Нет бы этим напоминанием все дело и ограничилось, так ведь и программа-то в таком случае не запустится. Можно, конечно, найти в коде программы вызов процедуры поиска отладчика, но дело это сложное и ненужное — защит от дебаггеров существует масса, и с каждой придется разбираться отдельно. При-





чем взломать такую защиту — это вам не простенький пароль подобрать, так как пишутся эти штучки настоящими профессионалами. Вот поэтому я и предлагаю пойти другим путем (комсомольцы, которые, как известно, любят трудности, могут дальше не читать). Как работают такие защиты? Дело в том, что найти SoftIce в системе не так-то и сложно, достаточно проверить список активных приложений и посмотреть значения некоторых системных констант, чем и пользуются такие программы. Как вы уже, наверное, догадались, если изменить значения этих параметров, то, соответственно, и защита не сработает. Однако разработчики отладчика об этом не позаботились. Но — мир не без добрых людей, и эти самые добрые люди написали специальные утилиты для изменения подобных настроек. Наиболее популярными в настоящее время являются две программы: **SoftIce Tools** и **Ice Patch**, найти которые можно на нашем диске либо в Интернете на сайте ***www.pro-tools.cjb.net***. Какую из них предпочесть? Это зависит от того, какая у вас версия SoftIce. Для версий 3.23 и 3.24 подойдет SoftIce Tools, для более современных — Ice Patch. Обе программы обладают практически одинаковыми возможностями, поэтому рассмотрим работу с ними на примере более свежего Ice Patch. После запуска программы вам предложат указать расположение файла **winice.exe** (при установке по умолчанию он находится в каталоге **\Program Files\NuMega\SoftIce95**). Затем появится окно настроек.

Все установки разбиты на 3 группы: **WinIce Settings**, **Siw Settings** и **INT Settings**. В каждой из них находится список параметров, которые вам предлагается поменять. То, какие из них нужно сменить, зависит от продвинутости защиты. Однако не будет лишним поменять все. Обратите внимание — при наведении курсора на поле ввода отображается подсказка с диапазоном возможных значений данного параметра (например, от 0 до 100). Не превышайте их. Совершив необходимые изменения, нажмите кнопку **Apply** и выходите из программы. Если же в результате ваших манипуляций дебаггер перестал работать (что возможно в случае несоблюдения диапазонов значений), снова зайдите в программу и нажмите на **Restore**. Если вы все сделали правильно, то можете навсегда забыть о неуместных предупреждениях.

Заметаем следы

Q: У меня возникла проблема — программа отказывается дизассемблироваться...

A: Такие неприятности тоже случаются нередко, опять же стараниями "злобных" разработчиков. Если интересующая вас программа/игра не дизассемблируется, то, скорее всего, это происходит из-за того, что ее исполняемый файл (*.exe) был как-то закодирован. В принципе, эта проблема решается двумя способами, первый из которых рассчитан на квалифицированных взломщиков, а второй вполне сгодится для новичков. Для обхода данной защиты я рекомендую использовать специальные программы-распаковщики, взять которые можно с нашего диска. Эти утилиты осуществляют распаковку кодированного файла, который после их работы должен дизассемблироваться без проблем.

Q: В статье было написано о том, что можно заставить игру не проверять свой компакт в CD-приводе при каждом запуске. Как это сделать?

A:: Сразу оговоримся: отучать от диска лицензионные программы и игры нельзя. Совсем другое дело, если вы решили отучить от нежелательного общения с диском, например, игру, написанную вашим знакомым (или, как вариант, купленную вами игру, потому как, например, CD-привод глючит и читает диски через раз бабушка надвое, а на новый привод денег пока не хватает). Опять же, иногда разработчики сами выкладывают патчи, отучающие их игры от компакта (например, когда постоянное обращение к компакту существенно тормозит игру), тогда уже никто не мешает вам отучить игру от компакта самостоятельно. Для понимания того, как можно отучить программу искать свой ненаглядный компакт, рассмотрим возможные варианты осуществления такой сверки. Во-первых, многие игры при старте обращаются к CD-приводу и считывают некоторую информацию о находящемся там диске. Если этот диск соответствует тому, с которого осуществлялась инсталляция, то игра продолжает работу, если нет — требует вставить нужный диск. В этом случае наша цель — найти процедуру сверки и заменить ее любой другой строкой. Кроме того, большинство игр начинаются со вступительного ролика, который должен лежать как раз на игровом CD. В этом случае игрушка перед проигрыванием ролика смотрит, на каком типе диска он записан (винчестер, CD-ROM). Если этот диск не является CD-ROM'ом, игра требует вставить в CD-привод свой диск. В данном случае нам надо просто немного изменить код программы таким образом, чтобы вместо CD-диска игра искала любой жесткий диск. Для нахождения процедур сверки диска воспользуйтесь SoftIce, в котором установите прерывание на вызов функции **GetDriveTypeA** (введите **bpx GetDriveTypeA**), ну а далее вы сможете разобраться сами.

Q: Меня интересует вопрос — как люди находят чит-коды и прочие секреты в играх?

A: Вообще существует масса способов искать такие вещи, но мы остановимся на самом универсальном. Думаю, то, как обычно происходит ввод чит-кодов, знают все. В большинстве случаев для этого требуется просто впечатать с клавиатуры некоторую последовательность символов, которая затем сравнивается с существующими в игре кодами. Неужели этот механизм вам ничего не напоминает? Конечно, это же просто чуть-чуть измененный алгоритм проверки пароля, который рассматривался в преды-

Disclaimer

Статья носит в первую очередь образовательный характер и описывает классические методики игрового взлома. Но как кухонный нож может быть использован не только для нарезки капусты, однако также и для шинкования ближних своих, так содержащиеся здесь методики могут найти незаконное применение. Сами знаете, в обществе всегда присутствуют антисоциальные элементы, морально ущербные и душевно неудовлетворенные, в любой миг готовые из маминой скалки и дедушкиных красок собрать печатный станок и выпуском фальшивых купюр подорвать экономику Родины. Редакция со всей ответственностью заявляет, что ни в коей мере не одобряет подобного ущербного поведения, и предупреждает, что не разрешается распространять результаты своих издевательств над игрой, а главное — извлекать из этого коммерческую выгоду. Помимо того, требуется придерживаться определенных рамок, иначе говоря — нельзя, например, дизассемблировать программный код игры.



дущей статье! Поэтому для подборки кодов можно воспользоваться уже рассмотренным нами вариантом (см. прошлый номер).

Q: Можно ли использовать SoftIce для изменения количества жизней/денег в играх?

A: Хмм... оно, конечно, можно — но смысл? Для получения в игре неограниченного количества денег или жизней советую использовать специальные программы вроде Magic Trainer Creator, неоднократно рассмотренные и в этой рубрике, и в "КОДексе". Если же вам очень хочется достичь этого именно с помощью SoftIce, используйте функции просмотра/редактирования содержимого памяти, рассмотренные в предыдущей статье.

Q: Какие программы можно использовать для взлома игрушек, написанных под DOS?

A: Из отладчиков могу порекомендовать SoftIce ранних версий (до 2.80 включительно), работающих именно под DOS. Правда, не факт, что их поиск увенчается успехом — разработчики давно уже перешли на более современные операционные системы, и ДОСовские версии отладчика сейчас можно найти только на web-сайтах "энтузиастов". Кроме того, из отладчиков можно посмотреть **Watcom Debugger** или **DeGlucker**. По поводу других программ могу сказать, что все рассмотренные ранее hex-редакторы и дизассемблеры прекрасно справляются и с приложениями DOS.

Q: В статье упоминались программы-дизассемблеры, получающие исходный текст программы на языке Ассемблера. А что делать, если программа написана не на Ассемблере, а на другом языке программирования? И вообще, как можно получить исходный код программы не на Ассемблере, а на более простых для понимания языках?

A: Дело в том, что дизассемблеру абсолютно безразлично, на каком языке программирования написана программа, он просто преобразовывает машинный код в инструкции ассемблера. Поэтому получаемый код ни в коей мере не является исходным текстом программы. Вообще, компиляция (формирование исполняемого файла из исходного текста программы) — процесс однонаправленный, и поэтому получить исходные коды, обладая только лишь exe-файлом, невозможно. Это объясняется тем, что в процессе компиляции из программы удаляется некоторая информация, ненужная для формирования машинного кода, но необходимая для чтения исходников. Однако если программа написана на одном из языков, не имеющих собственного компилятора (например, Visual Basic), получить ее исходный код вполне реально. Для этого существуют специальные программы, найти которые можно в Интернете. Впрочем, корректной работы таких утилит добиться практически невозможно, поэтому не удивляйтесь возможным неточностям и ошибкам.

Q: У меня возникла проблема — на моем компьютере *[конфигурация прилагается]* SoftIce зависает при нажатии кнопок Ctrl-D. Существует какой-либо патч?

A: Скорее всего, в этом случае дело не в каких-либо ошибках дебаггера, а в неправильных настройках программы. Больше всего проблем возникает при выборе типа видеоадаптера, поэтому тщательнее выбирайте модель своей видеокарты из списка, возникающего в процессе инсталляции. Если же ваша видеокарта в данном списке отсутствует, выбирайте "Standart VGA" либо найдите более свежую версию отладчика.

Q: Можно ли работать в SoftIce с мышью? Если да, то как включить ее поддержку?

A: Конечно, можно — важно лишь правильно ее настроить! Как показывает практика, многие попросту неправильно указывают порт мыши при инсталляции, чем и объясняется нежелание вашего "грызуна" работать с программой. Поэтому, прежде чем указывать, к какому порту у вас подсоединена мышь, не поленитесь глянуть на заднюю часть системного блока и определить, куда же воткнут мышиный "хвостик".

Вот, собственно, и все — искренне надеюсь, что приведенная в этой статье информация поможет вам в нелегком деле взлома игр и программ. Также хочу поблагодарить всех тех, чьи вопросы послужили основой данного FAQ'а. Удачного вам взлома. ■

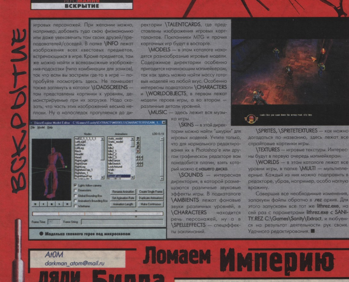
At0M (darkman_atom@mail.ru)

Sanity вашей мечты

Знаете, что я делаю сразу же после инсталляции на винчестер новой игры, после первого ее запуска? Конечно же, я отправляюсь в каталог игры и принимаюсь за дело: ищу файлы, содержащие в себе игровую информацию, меняю всевозможные установки, выискиваю текстуры, редактирую их. Многие игры с легкостью позволяют подобные издевательства над собой, но вот некоторые... Зачастую разработчики стремятся запрятать все интересное куда поглубже, видимо, пытаясь этим противостоять подобным экспериментам. Вот и с Sanity та же ситуация. Все игровые ресурсы находятся в файле **sanity.rez** в главного каталога игры, но извлечь их оттуда без помощи специальных программ не представляется возможным. В данной ситуации нам поможет программа **lithrez.exe**, найти которую можно по этому адресу: *ftp://ftp1.sunet.se/pub5/pc/games/idgames2/planetquake/planetblood/tools/B2_Tls.zip*. Эта программа входит в состав комплекта утилит для редактирования игры **Blood 2**. Вы спросите, причем здесь Blood 2? Это же элементарно! — обе игры сделаны на одном движке и, следовательно, редактируются сходным образом.

Для распаковки файла игровых ресурсов скопируем файл **lithrez.exe** в директорию игры и запустим его с параметрами **lithrez.exe x SANITY.REZ C:\Games\Sanity\Extract**. В моем случае все игровые ресурсы распакуются в директорию **C:\Games\Sanity\Extract**; если вас такой вариант не устраивает — вводите путь к другому каталогу. Теперь все содержимое файла окажется в выбранной директории, нам же осталось только внести некоторые изменения. К сожалению, все параметры игрового движка спрятаны внутри .dll-библиотек, поэтому нам придется ограничиться лишь переделкой игровой графики и звуков. Для краткости просто расскажу, в каких каталогах что хранится, а уж с тем, что делать со всем этим богатством, разбирайтесь сами.

\INTERFACE — в этом каталоге лежат файлы, отвечающие за интерфейс игры. Особого внимания заслуживает подкаталог **\AVATAR**, в котором покоятся портреты всех



игровых персонажей. При желании можно, например, добавить туда свою физиономию или даже увековечить там своих друзей/преподавателей/соседей. В папке \INFO лежат изображения всех квестовых предметов, встречающихся в игре. Кроме предметов, там же можно найти и всевозможные изображения-подсказки (типа комбинации для замков), так что если вы застряли где-то в игре — попробуйте посмотреть здесь. Не помешает также заглянуть в каталог \LOADSCREENS — там представлены картинки к уровням, демонстрируемые при их загрузке. Надо сказать, что часть этих изображений весьма неплохи. Ну а напоследок прогуляемся до директории \TALENTCARDS, где представлены изображения игровых карт-талантов. Поклонники MTG и прочих карточных игр будут в восторге.

\MODELS — в этом каталоге находятся разнообразные игровые модели. Содержимое директории особенно пригодится начинающим мэпмейкерам, так как здесь можно найти массу готовых моделей на любой вкус. Особенно интересны подкаталоги \CHARACTERS и \WORLDOBJECTS, в первом лежат модели героев игры, а во втором — различные детали уровней.

\MUSIC — здесь лежит вся музыка игры.

\SKINS — в этой директории можно найти "шкурки" для игровых моделей. Учтите только, что для нормального редактирования их в Photoshop'е или другом графическом редакторе вам понадобится плагин, взять который можно **с нашего диска**.

\SOUNDS — интересная директория, в которой размещаются различные звуковые эффекты игры. В подкаталоге \AMBIENTS лежат фоновые звуки различных уровней, в \CHARACTERS находится речь персонажей, ну а в \SPELLEFFECTS — спецэффекты заклинаний.

\SPRITES, \SPRITETEXTURES — как можно догадаться по названию, здесь лежат все спрайтовые картинки игры.

\TEXTURES — игровые текстуры. Интересны будут в первую очередь мэпмейкерам.

\WORLDS — в этом каталоге лежат все уровни игры, в папке \MULTI — мультиплеерные. Каждый из них можно подправить в редакторе, убрав, например, особо наглую вражину.

Совершив все необходимые изменения, запакуем файлы обратно в .rez архив. Для этого запускаем все тот же lithrez.exe, на сей раз с параметрами lithrez.exe c SANITY.REZ C:\Games\Sanity\Extract, и любуемся на результат деятельности рук своих. Удачного редактирования. ■

● Модель главного героя под микроскопом

AtOM
darkman_atom@mail.ru

Ломаем Империю дяди Билла

На этот раз я предлагаю вам заняться тем, что уже начали наши американские коллеги в лице Антимонопольного комитета. Но мы — люди изрядно виртуальные, и поэтому империя тоже будет виртуальной. Если кто еще не понял — речь идет о стратегии Age of Empires 2, точнее, о свеженьком адд-оне к ней — The Age of Conquerors. Наивно было бы надеяться, что товарищ Гейтс обрадуется таким попыткам, поэтому нам пригодятся инструменты, созданные забугорными коллегами, взять которые можно *с нашего диска*.

Графика и музыка

Вы не замечали, что в "Эпохе Империй", даже во второй, даже в адд-оне, чего-то, вернее, кого-то определенно не хватает? В самом деле — среди кучи всяких индейцев и прочих китайцев совершенно не наблюдается наших с вами соотечественников. Обладая определенной фантазией, можно взять любой народец и представить, что это мы... но есть вариант и получше. Конечно, ведь можно переделать некоторые игровые спрайты и нарисовать все как полагается — вплоть до Ленина на "бгоневичке". Однако все без исключения файлы, содержащие игровые ресурсы, запакованы в некие *.drs архивы. Для работы с ними нам понадобится установить программу DRS Explorer (*см. ее на нашем диске*). Установив программку, запустите ее и в появившемся окне заполните следующие поля:

Select DRS File — укажите нужный *.drs файл (например, Graphics.drs, подробнее см. ниже).

FileName — введите *.* (распаковать все файлы из архива).

Extract to Folder — укажите папку, в которую надо поместить распакованные файлы.

● Распаковываем архивы...

Теперь загляните в каталог, указанный вами в последнем поле, и посмотрите, что у нас вышло. Хмм... опять куча непонятных файлов — в этот раз с расширением *.slp. На сей раз нам снова пригодится специальная бесплатная программа, а именно — SLP Studio, которая тоже присутствует ***на нашем диске***. Запустите программу, укажите, какой файл нам надо открыть (File/Open), и затем сохраните его в формате *.bmp (Edit/Convert Frame). Теперь можете смело редактировать полученный файл своим любимым графическим редактором. Исправив все необходимые файлы, попытаемся скормить их игре. Для этого снова запустим SLP Studio и выберем команду меню Edit/Replace Frame. Укажите отредактированные *.bmp файлы, и программа переведет их в игровой формат *.slp. Полученные файлы теперь надо упаковать в *.drs архив, из которого мы их доставали. Снова активируйте DRS Explorer и нажмите кнопку Select File to Import, где пометьте все измененные файлы. Теперь жмем на кнопочку Add/Replace File, на вопрос о замене отвечаем Yes и, запустив игру, любуемся полученными результатами.

● Вот этот спрайт надо будет изменить.

Атрибуты зданий и юнитов

Для обретения полного счастья не хватает побаловаться с такими вещами, как цены на постройки/воинов, а также подкорректировать их силу и другие характеристики. В этом нам вновь поможет DRS Explorer, в котором мы на сей раз откроем файл Gamedata_x1.drs. В результате работы программы мы получим файлы с расширением *.bin. Несмотря на такое страшное расширение, это обычные текстовые файлы, без проблем открывающиеся любым текстовым редактором. По сути дела, полученные файлы представляют собой исходный код игры и имеют немалые объемы. Поэтому ограничусь лишь парой советов, а уж с тем, какой файл чему соответствует, разбираться вам. Во-первых, учтите, что названия переменных и функций изменять не стоит — ограничьтесь числовыми параметрами. Если же у вас появится желание подправить текстовые сообщения игры, редактируйте только те их части, которые находятся внутри двойных кавычек. Ну и внимательнее читайте комментарии авторов (начинаются с символа ';'), из них можно извлечь немало полезного.

Напоследок рассмотрим, в каких файлах следует искать необходимую информацию. Ниже приведен список всех имеющихся архивов с указанием, файлы какого типа в них находятся. Но учтите, что последствия неосторожных манипуляций с графикой и особенно с игровыми скриптами могут быть самыми разнообразными, поэтому перед редактированием приведенных файлов скопируйте их в резервный каталог.

Gamedata.drs — скрипты из оригинальной игры (*.bin).

Gamedata_x1.drs — скрипты из аддона (*.bin).

Graphics.drs — игровая графика (*.slp).

Interfac.drs — интерфейс (*.slp, *.wav).

Sounds.drs — звуковые эффекты оригинальной игры (*.wav).

Sounds_x1.drs — новые звуковые эффекты, появившиеся в адд-оне (*.wav).

Terrain.drs — файлы, отвечающие за ландшафт (*.slp).

Полученных вами сведений вполне хватит не только на издевательства над игрой, но и на создание полноценных модов — так что вперед, за работу! ■



STAR TREK под микроскопом

At0M
darkman_atom@mail.ru

Сегодня мы покопаемся во внутренностях очередного хита — Star Treck Voyager: Elite Force. Игрушка примечательна тем, что в ней созданы прямо-таки райские условия для желающих изучить содержимое любимой игры. Игровые ресурсы упакованы в файл под названием pack0.pk3, на поверку оказывающийся обычным zip-архивом (что и не удивительно, движок-то от Quake 3!). С содержимым этого архива я и предлагаю ознакомиться.

Герои игры

Начнем с изменений некоторых параметров игры. Для этого проследуем в каталог \ext_data, находящийся внутри архивного файла pack0.pk3, как, впрочем, и все другие "взламываемые" каталоги. В первую очередь обратим внимание на файл NPCs.cfg, в котором прописаны параметры всех игровых персонажей — от врагов до соратников. Для примера рассмотрим, что можно сотворить с капитаном корабля.

rank captain

Особой роли этот параметр не играет, но как все-таки приятно иметь возможность понизить/повысить в звании любого игрового персонажа.

fullName "Janeway, Katherine"

Полное имя героя — если будете его менять, не забудьте поставить кавычки, иначе игра попросту проигнорирует ваши старания.

headmodel janeway
torsomodel crewfemale
legsmodel crewfemale

Эти строчки указывают движку, какие модели использовать при отображении головы, туловища и ног персонажа. Советую попробовать совместить элементы моделей разных героев (особенно разных рас). При желании можно сотворить монстра, по сравнению с которым Франкенштейн покажется безобидным первоклассником.

reactions 4

Скорость реакции героя. Этот и последующие параметры могут принимать значения от 1 до 5. В данном случае не помешает всем союзникам выставить по пятерке, ну а врагам и единички будет вполне достаточно.

aim 5

Меткость стрельбы.

move 3

Скорость передвижения.

aggression 2

Агрессивность — влияет на то, как часто персонаж будет ввязываться в перестрелки.

evasion 5

Способность уворачиваться от вражеских атак.

intelligence 5

Интеллект — несомненно, важный параметр, правда, не очень понятно, на что конкретно он влияет, потому как AI при его модифицировании никак не изменяется.

scale 93

Рост персонажа (от 1 до 100%).

snd janeway

Название директории, в которой располагаются файлы с озвучкой героя.

Оружие и предметы

Разобравшись с параметрами главных героев, займемся редактированием оружия. Для этого заглянем в файл под названием **weapons.cfg** и найдем там такие строчки:

// WP_PHASER

{

weapontype WP_PHASER

weaponclass weapon_phaser

Описание класса и типа оружия — лучше не трогать.

weaponmodel models/weapons2/phaser/phaser.md3

Расположение файла с моделью оружия. Кстати, модель можно заменить чем угодно — хоть другим персонажем.

flashcolor 0 0 0

Цвет выстрела в системе RGB. Эстеты должны порадоваться.

flashsound sound/weapons/phaser/phaserstart.wav

Эта и еще несколько строчек определяют звуковые эффекты, используемые при стрельбе.

ammotype 3

Тип используемых боеприпасов. Поставьте 0, и у вашей любимой пушки никогда не кончатся патроны.

energypershot 1

Расход боеприпасов за выстрел.

firetime 100

Время, необходимое на перезарядку оружия.

range 8192

Радиус поражения снаряда.

altenergypershot 3

Расход боеприпасов за выстрел в альтернативном режиме стрельбы.

altfiretime 100

Время, необходимое для перезарядки в альтернативном режиме стрельбы.

altrange 8192

Радиус поражения снаряда в альтернативном режиме стрельбы.

}

Для достижения полного геймерского счастья нам остается разве что отредактировать файл с описанием предметов, встречающихся в игре. Для достижения этой достойной цели найдем файл **items.dat** и внимательно исследуем его содержимое.

{

itemname ITM_PHASER_PICKUP

classname weapon_phaser

Описание класса предмета — трогать крайне не рекомендуется.

// Amount of ammo given with weapon

count 50

Количество боеприпасов, поставляемых с оружием. Если 50 вам мало — не стесняйтесь и добавляйте еще.

pickupname "Phaser"

Название предмета — на этот раз его можно смело редактировать.

}

Ботва

Напоследок немного побалуемся с настройками ботов, для чего переместимся в директорию **/botfiles/bots**. Каждый бот прописан в четырех файлах — ***имя_бота*_c.c**, ***имя_бота*_i.c**, ***имя_бота*_t.c**, ***имя_бота*_w.c**. Посмотрим на содержимое первого файла — для примера рассмотрим **avatar_c.c**. Остальные файлы представляют гораздо меньший интерес, но при желании — вполне сможете разобраться с ними самостоятельно.

skill 1

Все нижеперечисленные параметры будут работать только на первом уровне сложности. Для каждого уровня все настройки необходимо править отдельно.

{

CHARACTERISTIC_NAME "Avatar"

Имя бота.

CHARACTERISTIC_GENDER "male"

Половая принадлежность — правда, не совсем понятно, какую роль это здесь играет.

CHARACTERISTIC_ATTACK_SKILL 0.39

Крутость бота в атаке.

CHARACTERISTIC_AIM_ACCURACY 0.46

Точность прицеливания.

CHARACTERISTIC_VIEW_FACTOR 0.27

Размер угла обзора.

CHARACTERISTIC_VIEW_MAXCHANGE 115

Дальность обзора бота.

CHARACTERISTIC_REACTIONTIME 3.99

Реакция на игровые события.

CHARACTERISTIC_CROUCHER 0.08

Частота использования приседаний.

CHARACTERISTIC_JUMPER 0.08

Частота использования прыжков.

CHARACTERISTIC_AGGRESSION 0.6

Агрессивность — определяет, как часто бот будет вступать в перестрелки с вами.

CHARACTERISTIC_VENGEFULNESS 0.4

Мстительность. Если увеличить этот параметр, бот будет мстить каждому своему обидчику, что сделает его более похожим на человека.

CHARACTERISTIC_CAMPER 0.4

Кемперские качества бота.

CHARACTERISTIC_EASY_FRAGGER 0.24

Определяет отношение бота к легким фрагам — убийство недавно отреспавнившихся игроков, например.

CHARACTERISTIC_AIM_ACCURACY_STASIS 0.43

С этой строки идет перечисление возможностей бота при стрельбе из различных видов оружия. В данном случае определяется умение обращаться с оружием Stasis.

CHARACTERISTIC_AIM_SKILL_STASIS 0.4

Точность прицеливания при стрельбе из Stasis'a.

Умело оперируя этими параметрами, можно создать из бота практически кого угодно — от трусливого и криворукого неудачника до злейшего противника или опасного кемпера. Кроме того, у некоторых возникают проблемы, связанные, например, с излишней прыгучестью ботов, что легко ликвидируется редактированием нужных параметров.

Графика, музыка и прочие вкусности

В заключение скажу пару слов о редактировании графики и музыки, а также текстовых сообщений игры. Все графические файлы представлены **tga**-файлами, найти которые можно в следующих директориях.

/env — фоновые картинки различных уровней.

/gfx — различные спецэффекты и элементы интерфейса.

/icons — схематические изображения оружия, боеприпасов и прочего.

/sprites — спрайты (различные иконки).

/textures — всевозможные текстуры игры.

Звуковые эффекты и музыка в форматах ***.mp3** и ***.wav** лежат в каталогах **/sounds** и **/music** соответственно. Ну а текстовые сообщения (брифинги) располагаются в директориях **/real_scripts** и **/ext_data**. Вот и все — правьте на здоровье. ■



Стандартные коды

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Для начала сохраните копию **Baldur.ini**, так в случае чего можно будет восстановить установки до читерства. Теперь откройте сам файл и поищите строчку **[Program Options]**. Под ней напишите **Debug Mode=1**, запишитесь и выйдите. Начните игру. Уже в игре нажмите **Control+Space**, чтобы активировать консоль.

ExploreArea() — открывает всю карту данной зоны.

[CTRL] + 1 — меняет Armor Class выбранного героя.

[CTRL] + 6 и **[CTRL] + 7** — меняет модель выбранного героя.

Лечить и прыгать:

[CTRL] + R — лечит выбранного персонажа, а **[CTRL] + J** — передвигает героя на то место, куда указывает мышиный курсор.

[CTRL] + T — ускоряет течение времени и, соответственно, со временем герои вылечатся.

Казнь на месте:

[CTRL] + Y — убивает персонажа, NPC или монстра, на которого указывает курсор.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Нажмите **F10** и вводите:

IWORKFORGOD — режим бога.
GETINTOMYBELLY — все оружие.
BIGHEAD — режим больших голов.
T2000 — скин Терминатора.
GIVEMEFAITH — восстановить здоровье.
NOD3D — невидимость.
HELLFREEZEOVER — заморозить врага.
BIGSTICKOFDEATH — шотган.
MEDIUMRARE — арбалет.
GOODTIMESMAN — динамит.
BURNYOURASSOFF — огнемет.
MEETMYPALTOMMY — пулемет.
SMILEYNOMORE — Elephant Gun.
SUNOFGOD — Charge Radiance Emitter.
IAMAWIMPFORTHIS — 100 патронов.
RECHARGE — восстановить батареи.
THEDOGFARTED — газовая миссия.
ICANSEE — очки ночного видения.
WWBEWARE — серебряные пули.
VAMPBEWARE — литые пули.
DEMONBEWARE — разрывные пули.
ISUCK — режим Easy.
IRULE — режим Hard.
COMBATISSCARY — легкий бой.
PUZZLESARESCARY — легкие паззлы.
INSTANTCRASH — завесить игру.
THUNDERSTORM — создать плохую погоду.
SNOWSTORM — создать снег.
FLAMEONASTICK — боезапас для огнемета.
TIME — ускорить/замедлить игру.
DARK — уменьшить яркость.

Магнитофон в лесу записывает на:
Bass 2
Treb 5
Freq 3
Pitch 4
Rev

Магнитофон Мэри Браун записывает на:
Bass 4
Treb 2
Freq 5
Pitch 2

Crimson Skies

Заходим в меню компании и проделываем следующие манипуляции: кликаем на микрофон слева вверху; вводим "**idaho.**"; внимательно смотрим в правый верхний угол экрана. И выбираем миссию.

Heroes Chronicles: CotU и WotW

Во время игры нажмите TAB и введите:

nwcagents — в пустые слоты для войск вселяются 10 black knights.

nwclotsofguns — получить все военные машины (таран, стрелков и так далее).

nwcneo — получить уровень герою.

nwctrinity — в пустые слоты для войск вселяются 5 archangels.

nwcfollowthewhiterabbit — увеличить удачу по максимуму.

nwcnebuchadnezzar — бесконечные очки на передвижение.

nwcmorpheus — увеличить мораль по максимуму.

nwcoracle — открыть карту-паззл.

nwcwhatisthematrix — открыть карту уровня.

nwcignoranceisbliss — закрыть карту уровня.

nwctheconstruct — получить 100 000 gold и 100 единиц каждого ресурса.

nwcbluepill — проиграть.

nwcredpill — выиграть.

nwcthereisnospoon — получить 999 Mana и все заклинания.

nwczion — получить все здания.

nwcphisherprice — сменить цветовую гамму (ВНИМАНИЕ! ПСИХОДЕЛИК!).

Metal Gear Solid

Начните игру с параметром **-cheatenable**. Во время игры нажимайте клавиши, дабы привести в исполнение чит-код.

F2 — режим бога.
F4 — бесконечный боезапас.
F5 — нормальная камера.
F6 — камера сбоку.
F7 — быстрый рестарт уровня.

Режим технической демонстрации: нужно успешно закончить игру на всех уровнях сложности в порядке возрастания: "Training", "Time Trial", "Gun Shooting" и "Survival".

Другие текстуры: надо успешно пройти игру два раза и получить бандану и камуфляж (см. статью о Metal Gear Solid в прошлом номере "Игромании"). В третий раз начните игру и пройдите до зоны, в которой вы деретесь с ниндзя. Если ниндзя одет в красное — то все получилось, отныне будут новые текстуры для Снейка и ниндзя, а в конце звучит бонус-трэк.

Sanity: Aiken's Artifact

Во время игры нажмите **Enter**, введите код и снова нажмите **Enter**:

mptedthehead — включить/выключить режим бога.

mpjuiceme — добавить здоровья и маны.

mpshipit — включить доступ ко всем уровням.

Star Trek: Voyager — Elite Forces

Во время игры нажмите тильду (~) и введите **sv_cheats 1**. Теперь вводите **give #**, где **#** — это: Phaser; Tetryon Disruptor; Compression Rifle; Scavenger Rifle; IMOD (infinity modulator); Tricorder; Health; Ammo; Weapons; All; Stasis Weapon; Grenade Launcher; Photon Burst; Dreadnought Weapon; Armor; Paladin Weapon; Desperado Weapon; Klingon Blade; Bot welder; Bot laser; Bot rocket; Forge proj; Forge psych; Parasite; Borg weapon.

Zeus: Master of Olympus

Нажмите **Ctrl+Alt+C** и медленно, очень медленно... вводите:

Delian Treasury — добавить 1000 монет.

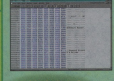
Ambrosia — выиграть сценарий.

Шестнадцатиричные коды

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Использование hex-редакторов

Открывайте указанный в описании файл hex-редактором (например: **Hex Work Shop**), а далее следуйте моим инструкциям по каждому соответствующему случаю.



Baldur's Gate 2

Запускаемый файл **bgmain.exe**.

Взлом во время создания персонажа:

Abilities — 10179B0 (FF)

Skills — 101646C (23)

Взлом в процессе игры для дополнения возможностей:

Proficiency slots — 101646C (02)

Magic — 10164A6 (15)

Жизнь первого (основного) героя — 2D4C9C6 (FF); можно использовать заморозку.



Crimson Skies

Взлом на деньги.

Открываем файл **status.dat** в hex-редакторе. Файл лежит здесь: **<каталог с игрой>\savedgames\<имя пилота>\status.dat**. Переводим текущее количество денег в шестнадцатеричную систему счисления. Далее ищем его в этом файле. Значение будет найдено несколько раз, изменяем его на FFFF. Теперь у нас 65535 баксов. Можно попробовать ввести и больше, чем FFFF, но лучше, если деньги будут кончаться, просто заново его отредактировать.

Теперь можно полетать и на более крутых самолетах!

Sanity: Alkens Artifact

Запускаемый файл **client.dll**

Игра, возможно, использует динамически обновляемую память.

Здоровье — 14A8886 (FF), можно использовать заморозку.

Магия — 1B41D20 (FF), можно использовать заморозку.



Soldier

Взлом на оружие и уровни.

Открываем в hex-редакторе файл **sgame.dat** в каталоге игры. Здесь находится информация о сохраненных играх. Я буду описывать пример для первой сохраненной игры. Новые сохраненные игры дописываются одна за другой. Отсчет байт (00) в этом примере ведется от начала файла:

13-й байт — номер уровня. Может принимать значение от 00 до 0E.

21-й байт — основное оружие.

25-й байт — мощность основного оружия.

29-й байт — дополнительное оружие.

33-й байт — мощность дополнительного оружия.

Замечание: если вы хотите сохранить подходящую комбинацию оружия, не подбирайте в течение игры другое оружие.

Список значений для каждого типа основного оружия и его мощности:

00, 00 — Machine Gun; 00, 01 — Max Machine Gun; 00, 02 — Super Machine Gun; 00, 03 — Ring Machine Gun; 00, 04 — Multiple Ring Machine Gun; 00, 05 — Yellow Beams; 01, 00 — 1-shot Shotgun; 01, 01 — 2-shot Shotgun; 01, 02 — 3-shot Shotgun; 01, 03 — 2-shot Super Shotgun; 01, 04 — 4-shot Super Shotgun; 02, 00 — Blue Beams; 02, 01 — Stronger Blue Beams; 02, 02 — Rapid-fire Blue Beams; 02, 03 — Continuous Blue Beam; 02, 04 — Rapid-fire Super Beams; 03, 00 — Flamethrower; 03, 01 — Flame Gun; 03, 02 — Super Flamethrower; 03, 03 — Super Flame Gun; 03, 04 — Crawling Flamethrower.

Список значений для дополнительного оружия и его мощности:

05, 00 — Yellow-beam Mortar (2 выстрела); 05, 01 — Rolling Mortar (2 выстрела); 05, 02 — Bouncing Mortars (2 выстрела); 05, 03 — Flying Mortars (1 выстрел); 05, 04 — Homing Mortars (1 выстрел); 05, 05 — Bouncing Flame Mortar (3 выстрела); 07, 00 — Rifle (постоянное); 07, 01 — 4-shot Rifle (постоянное); 07, 02 — 7-shot Rifle (постоянное); 07, 03 — Ring Rifle (постоянное); 07, 04 — Multiple Rings Rifle (постоянное); 08, 00 — 1-shot Shotgun (постоянное); 08, 01 — 2-shot Shotgun (постоянное); 08, 02 — 3-shot Shotgun (постоянное); 08, 03 — 2-shot Super Shotgun (постоянное); 09, 00 — Blue Beams (постоянное); 09, 01 — Stronger Blue Beams (постоянное); 09, 02 — Rapid-fire Blue Beams (постоянное); 09, 03 — Blue Beam (постоянное); 0a, 00 — Flamethrower (постоянное); 0a, 01 — Flame Gun (постоянное); 0a, 02 — Super Flamethrower (постоянное); 0a, 03 — Super Flame Gun (постоянное); 0a, 04 — Crawling Green Flame Gun (постоянное); 0a, 05 — Green Flamethrower (постоянное); 0b, 00 — Mortar (постоянное); 0b, 01 — Rolling Mortar (постоянное); 0b, 02 — Bouncing Mortars (постоянное); 0b, 03 — Homing Mortars (постоянное); 0b, 04 — Homing Mortars (постоянное).



Игровые РЕСУРСЫ

В этом разделе я рассказываю о том, где в некоторых играх находятся файлы со звуковыми эффектами, музыкой, видео, картинками, графическими элементами и прочими вещами. Затем выдернутые картинки и графические элементы можно использовать, например, в качестве заставки на рабочий стол, применить для каких-нибудь дизайнерских работ или просто отредактировать на свой лад в каком-нибудь графическом редакторе. Звуки и музыку можно изменить или использовать при создании своих звуковых файлов и ремиксов. Также иногда в играх встречаются различные скрипты в виде текстов и наборов числовых значений, отредактировав которые, можно добиться различных дополнительных возможностей и приколов. В общем, читайте и сами решайте, что для чего вам может пригодиться.

Crimson Skies

Несколько забавных фильмов из игры в формате .mpg: **<Каталог с игрой>\gosdata\assets\graphics\mpg*.mpg**

Metal Gear Solid

Звуки и музыкальные сэмплы: **<Каталог с игрой>\mdx*.wav**.

Элементы меню: **<Каталог с игрой> \Mlog*.bmp**.

Sanity: Alkens Artifact

Различные мультимедийные фишки, такие как музыка в формате .mp3 (рэп!) и мультик в формате .mov, лежат на CD в каталоге **media*.***

Soldier

Видео в формате .avi тут: **<Каталог с игрой>\data\movies*.avi**.

На CD есть и несколько аудиотреков. ■

Инструкция по применению шестнадцатиричных кодов

Для использования приведенных ниже кодов рекомендую программу **Magic Trainer Creator** (MTC), как наиболее мощную по своим возможностям. Впрочем, ничто не мешает вам пользоваться и другими программами подобного профиля, если вы их уже освоили и они вам чем-то близки.

Запустите сначала игру, затем MTC (рис. 1). В поле **Process ID** выберите exe'шник игры.

Если нужна заморозка значения, вводим указанный мной адрес в поле **Values to write in memory** (1), а в соседнее маленькое поле (2) вводим нужное шестнадцатеричное значение. Затем нажимаем **ADD** — значение добавится в большое поле **Values to write in memory** (3). Выбираем в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и нажимаем **FREEZE**. Если захотите поменять значение, то щелкните по нему — появится маленькое окно, где нужно ввести двузначное шестнадцатеричное значение и нажать на кнопку этого маленького окна. Затем нажимаем кнопку **Poke**.

Если заморозка не требуется, то либо поступаем как в первом случае, либо вводим адрес в поле **Address** (4) и нажимаем **WRITE**. В поле **Monitor** нажимаем нижнюю среднюю кнопку (5); вы увидите, что в поле появился шестнадцатеричный код. В самой верхней строке — как правило, в самом ее начале сразу после указанного мной адреса — первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаем верхнюю левую кнопку (6) поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Замените первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям. Нажимаем кнопку (7) в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажимаем нижнюю среднюю кнопку поля **Monitor** (5), обновляя тем самым это поле. Теперь вы уже должны увидеть отредактированную вами строку. Возвращаемся в игру и смотрим результат.

Если адрес не работает. Прежде всего убедитесь, что вы все правильно делаете. Если правильно, но адрес все равно почему-то не работает, значит, скорее всего, игра использует динамически обновляемую память, или конфигурация вашей машины значительно отличается от моей. Тогда придется искать адрес самостоятельно. Запомните в игре значение, которое хотите изменить, и в MTC введите его в поле **Value to search**. Если это значение выражено цифрой, тогда выберите режим поиска **Normal**. Если же это полоска (например, lifebar), тогда выберите режим поиска **Progressive**.

Для значения, выраженного цифрой, просто нажмите **Start**, дождитесь окончания поиска, затем измените значение в игре, введите новое значение в **Value to search** и нажмите **Continue**. Проделывайте эти действия до тех пор, пока не найдете один нужный адрес.



Для значения, выраженного полоской. Вначале измените значение в игре, затем в MTC в поле **Value to search** кнопкой установите "+", если значение увеличилось, или "-", если оно уменьшилось. Нажмите **Start**. Когда закончится поиск, измените значение в игре. Вернитесь в MTC и, если значение уменьшилось, снова поставьте "-", если увеличилось, то "+", или же, если значение не изменилось, то "=". Нажмите **Continue**. Повторяйте все действия, пока не нойдете один адрес. Если адресов нашлось несколько и меньше найти уже не получается, то придется определять методом перебора, какой из них правильный.

В скобках после адреса я буду указывать максимально допустимое значение в шестнадцатеричном коде для той величины, которую надо изменить. Иногда я также буду указывать сдвиг (в шестнадцатеричной системе счисления) адреса. Сдвиг нужен для тех случаев, когда игра использует динамически обновляемую память и адрес перестает работать при переходе на другой уровень или в процессе игры. Это не всегда помогает, но иногда все-таки может сгодиться. Делается это так: прибавляете или отнимаете указанный мной сдвиг к нужному адресу и пробуете использовать полученный адрес. Если не работает, снова прибавляете или вычитаете сдвиг. Действия в шестнадцатеричной системе счисления надо производить либо на калькуляторе, где есть такая возможность, либо на стандартном Windows-калькуляторе, переведя его в режим инженерного. Если и это не помогает, ищите адрес, как описано выше. ■

Железные НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Два глаза — хорошо, а четыре лучше

Поспешно ориентируется з текущих тенденциях современного компьютерного рынка опытный пловец — компания **Olympus**. И очень правильно делает, ведь в наши цифровые времена лишь ленивый производитель не отрежет себе кусочек от пирога популярности игровой приставки **Sony PlayStation 2**. Это хорошо, и это правильно, так как пирога этого не убывает, а удовольствие в конечном итоге получат все-таки покупатели-геймеры.

Подсознательная (а у кого и сознательная) мечта всякого геймера — надеть **очки виртуальной реальности** или просто **очки-дисплей**, и в них играть. Эту продукцию Olypmpus теперь пытается удешевить и сориентировать на рынок игровых аксессуаров. Первой ласточкой будут специальные дисплеи, разумеется, в виде очков, для игровой приставки Sony PlayStation 2. Выпуск начнется где-то в начале-середине ноября 2000 года.

По авторитетному мнению компании пользователи обязаны будут в принудительном порядке "получить ощущение просмотра 52-дюймового экрана (по-нашему, 132 см) с расстояния в 2 метра". К игровой приставке эта высокотехнологичная новинка будет подключаться посредством цифрового интерфейса AV MULTI OUT. Также будет использоваться и USB-интерфейс. Причем использовать его будут несколько необычно — не для передачи данных, а для подачи напряжения(?). Примерный вес "виртуальных" очков составит 85 грамм. В их основу положены две 0.55-дюймовых жидкокристаллических панели по 180 тыс. пикселов каждая. Цена предполагается скромная по японским меркам — всего 50000 йен или, если в российской валюте, то примерно 450$.

Данную модель можно будет подключать к обычному компьютеру. Хотя, возможно, выйдет специальная модификация, пригодная для наших с вами домашних "писюков". Так что не огорчайтесь, если у вас нет игровой консоли — насладиться 132 см "жидкокристаллического" изображения вам удастся и без нее.

Блудная Amiga

После многих лет пребывания в несколько неопределенном статусе производителя программного обеспечения, которого никто не видел, на рынок компьютерного железа пытается вернуться компания **Amiga**. Напомню, что в 90-е годы эта компания запросто могла обращаться "на ты" к IBM PC или Apple Macintosh, являясь в то время производителем весьма популярной аппаратной платформы с одноименным названием. Жесткая конкуренция дала пинка этой в принципе неплохой фирме и ее перспективным технологическим новинкам, но после десятилетней отлежки ветеран возвращается. И возвращается не с пустыми руками...

Amiga объявила о создании новой аппаратной платформы под скромным названием **AmigaOne**. Разработка позиционируется как компьютер для домашнего использования. Технические спецификации вполне соответствуют требованиям современных пользователей. Будут поддерживаться такие стандарты как USB, FireWire, Ethernet, будет встроенный модем на 56 Кб/с, модный привод DVD, качественная аудиоплата от Creative Labs и 3D-акселератор от Matrox. Все это дополнится 64 Мб оперативки и винчестером на 10 Гб. Почему-то в комплекте не предусмотрено дисковода (где-то я уже видел такое). Спецификация вызывает дежа-вю, являясь по сути копией ТТХ популярного компьютера iMac от Apple. Очевидно, чужие лавры служат хорошим стимулом для подражания. И даже есть версия, что именно успех iMac, который, как Моисей, вывел помиравшую Apple из пустыни, сподвиг Amiga на возвращение.

Amiga искренне надеется, что рынок благосклонно примет ее обратно, а соскучившиеся покупатели осыплют долларами по самое не хочу. Что ж, пожилым фирмам, как и людям, похоже, присуща старческая наивность...

Intel обрывает провода

Компания **Intel** продолжает радовать нас оригинальными новинками. Нет, это не очередной процессор "Pentium 5", а всего лишь набор беспроводной периферии. Очевидно, вид запутавшихся в проводах пользователей привлек внимание крупного производителя (как муха — паука), вызвав помимо гомерического смеха еще и сочувствие. Рука помощи будет протянута, и искать ее в магазинах следует под наименованием **"Intel®Wireless Series"**.

Это целое семейство железяк, включающее следующие диковинные устройства:

Intel®Wireless Series Base Station — концентратор, подключающийся к компьютеру посредством USB-интерфейса. Является, по сути, главой семейства, так как все остальные устройства подключаются только через эту станцию. Стоимость порядка 60$.

Intel®Wireless Series Mouse — обычная мышка. Впрочем, уменьшительно-ласкательное обращение здесь несколько неуместно, цена в 60$ требует определенного уважения.

Intel®Wireless Series Keyboard — клавиатура красоты невиданной. Всего за 80$.

Intel®Wireless Series Gamepad — на вид и по названию очень похоже на джойстик, но с новыми устройствами никогда нельзя быть уверенным до конца. 65$, и он ваш — экспериментируйте на здоровье.

Если покупать комплектами, то выйдет немного дешевле. Так, например, Intel®Wireless Series Base Station + Mouse + Keyboard стоит 180$, а если просто Base Station + Mouse, то вообще всего 110$.

Цены, мягко говоря, покусывают, однако, на мой взгляд, такая красота и удобство вполне заслуживают некоторых финансовых жертв. Да и надоели уже эти провода архаичные...

Asus все-в-одном

Осень пришла, облетели листья и загрустили компьютерщики... Чтобы хоть как-то развеселить их в унылую пору очей очарованья, компания **Asus** анонсировала новую модель видеоплаты — **AGP-V7100 All-in-Deluxe**.

Идея производства высокоинтегрированных видеоадаптеров для домашнего использования первой пришла в голову компании **ATI**, выпустившей еще где-то год с лишним назад плату **ATI All-in-Wander**. Затем отметился **Matrox**, предложив свой вариант — модель **Marvel**. Теперь вот Asus поспешает за ними, предлагая нам навороченную плату на отличном чипе **GeForce2 MX** от **nVIDIA**.

Помимо более чем достойной производительности в трехмерных игрушках, видеоадаптер позволяет просматривать на экране монитора каналы телевидения, производить видеозахват в реальном времени, редактировать видеофайлы и поддерживает фирменную технологию **TwinView** (вывод сигнала на два устройства). И все это исполнено с традиционной асустековской тщательностью. За которую, правда, компания хочет получить аж 249$, что, согласитесь, немного дороговато.

Кубик-рубик будущего

Новая портативная приставка-коммуникатор **Cybiko** имеет вполне реальные шансы стать очень популярной игрушкой ближайшего будущего.

Внешне это устройство похоже на **GameBoy** с небольшой клавиатурой и антенной, как у сотового телефона. Из технических характеристик следует отметить возможность связи с собратьями посредством радиоканала на 900 МГц. Cybiko автоматически производит поиск себе подобных на расстоянии до 300 метров и устанавливает с ними связь, организуя что-то вроде небольшой сети. Также возможна связь с Интернетом через обычный PC или Mac.



Благодаря встроенной связи спектр применения этого приборчика более чем широкий — многопользовательский чат, электронная почта, масса компьютерных игр, загружаемых из Интернета, мощный калькулятор, органайзер. Стоимость — всего 149$, что приемлемо даже для российского рынка.

Если новинка поимеет успех, через парутройку лет учителям средних американских школ перед уроками будут выдавать специальные 900 Мгц передатчики-глушители, чтобы не в меру развитые школьники не списывали друг у друга свои цифровые диктанты...

D-Link меняет ориентацию

Последнее время компании-производители не устают удивлять покупателей, набрасываясь аки голодные волки на новые и необычные для себя технологические рынки. Так, к примеру, компания **D-Link**, специализирующаяся на сетевом оборудовании, неожиданно решила начать выпуск **MP3-плееров**. Забавный и неожиданный финт; хорошо хоть, что, приняв такое решение, компания не собирается оставлять уже захваченные позиции сетевого рынка.

Особо сказать про новинки пока нечего. Известно лишь, что они будут называться **DMP-110** и **DMP-120**, обладать относительно большим LCD-экраном и 32 Мб памяти. У DMP-120 дополнительно в комплекте есть еще карточка SmartMedia объемом также 32 Мб. Чтобы не оставить покупателей совсем без средств к существованию (а то на что они сетевые платы будут покупать?), цена на плееры D-Link установлена 104$ и 172$ соответственно.

Дискеты могут располнеть

Компания **Matsushita**, производящая мацу и... Ой, пардон. Я хотел сказать, производящая разнообразные накопители данных (винчестеры и все такое). Так вот, она предложила новую технологию **FD32MB**, позволяющую увеличить емкость современных трехдюймовых носителей до 32 Мб. Другими словами, на обычную дискетку объемом в 1.44 Мб можно будет записать целых 32 мегабайта данных (или неданных).

Чтобы осуществить это волшебное действо, предлагается увеличить количество секторов с 36 до 53 на дорожку, а емкость дорожки — с 9.2 до 27 Кб. То есть берем и банально увеличиваем плотность записи, для чего, несомненно, понадобятся более чувствительные считывающие головки и, соответственно, специальный дисковод.

Интересное и весьма любопытное заявление, если учесть, что все товарищи, порывавшиеся до этого сместить с трона трехдюймовые FDD дисководы и дискеты, давно где-то потерялись. Главный вопрос, возникающий в связи с прогнозированием популярности и распространенности нового стандарта записи/чтения, звучит примерно так: "скока?". Если стоимость FD32MB дисководов будет ниже планки в 40-50$, то, разумеется, успех придет, если же выше, то... То эту затею ждет судьба дисководов Zip и LS-120 — хороших и удобных, но из-за своей стоимости никак не могущих претендовать на роль "народного флопа".

В общем, подождем, посмотрим и на всякий случай прикупим пачку дискет, вдруг еще пригодятся?..

Джойстик для Квакера

Класс джойстиковых пополнился новой мутацией — джойстик необыкновенный, шутерный. Породила это удивительное создание австралийская компания **Ferraro Design**, и предназначено оно специально для игр жанра FPS. Называется такая лапка **"The Claw"** и внешним видом своим наводит мысли на тему "манипуляторы инопланетных существ".

По сути своей — это стационарное расширение клавиатуры компьютера, для удобства использования сделанное в виде отпечатка руки. Предполагается, что игрок будет кликать эту штуку левой рукой, правой рукой в это время управляясь с мышью.

Устройство подключается по принципу "клавиатура->переходник->Claw->разъем клавиатуры" и никаких драйверов не требует. Из технических характеристик хотелось бы отметить наличие девяти перепрограммируемых кнопулек, причем в памяти можно хранить сразу два варианта настроек (если, скажем, вы играете сразу в две игры). На каждую кнопку можно назначить до пяти последовательных нажатий (как вам рокет-джамп вперед-влево с выстрелом — одним шелчком?). Обещается поддержка всех современных ОС — Windows NT, 95, 98, 2000, DOS и Linux. Ну и, конечно, внешний вид способен согреть сердце любого квакера и посеять страх в сердцах враждебных кланов — по-моему, это называется "эргономичный дизайн".

Так что если вы настоящий поклонник Кваки или Анрила, то начинайте копить 53 усредненных единицы — скоро устройство должно появиться в продаже. ■



Дядя Федор
fedor@igromania.ru

3D акселераторы

Любовный многоугольник

(часть вторая, заключительная)

Проведя месяц в разлуке с уважаемыми читателями, продолжаю свою сагу о 3D акселераторах, начатую в прошлом номере "Игромании". В этой, заключительной части статьи я сорву покров тайны с продукции известной фирмы nVIDIA, которая на сегодняшний день является наипопулярнейшим производителем видеоплат. Также в завершение вас ждет таблица, где отражены плоды моих изысканий в виде кратких аннотаций к каждой рассмотренной плате. Ориентируясь на них и в совершенстве изучив обе части текста, вы, надеюсь, сможете подобрать добрый акселератор под свои потребности и с легким сердцем отдать продавцу деньги, заранее зная, что покупка оправдает ожидания. Однако покончим со вступительной частью и перейдем, наконец, к банкету.



nVIDIA Riva TNT

Шина	AGP 2x, PCI 2.1
ОЗУ	8/16 Мб
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (бит)	32
Поддерживаемые API	Direct 3D, Open GL,
Возможности работы с видео	Зависит от модели производителя
Поддержка драйверами различных ОС	Windows 9x, NT 4.0 Windows 2000
Дополнительные возможности	Зависит от модели и производителя
Средняя цена	50 у.е.

В былинные времена мощь и скорость видеоплат на основе этой микросхемы действительно можно было приравнять к скорости и мощи взрыва ТриНитроТолуоловой шашки средней массы. Однако все познается в сравнении, и то, что в далеком детстве казалось нам большим и уважаемым, через пару-тройку лет оказывается мелким и недостойным внимания. Сия тенденция касается всего в этом мире, в том числе и 3D акселераторов.

Riva TnT — ветеран движения "у меня много полигонов", одним из организаторов которого является компания nVIDIA. Чип старый и до сих пор выпускается в продажу, наверное, просто по привычке. Платы на его основе стоят не очень дорого, однако ассортимент их невелик — по указанной в предыдущем предложении причине.

Скорость этой платы, не буду скрывать, несколько не соответствует требованиям современных игр, но все еще может порадовать любителей первого Анрыла и второго Квейка. Геймеры, предпочитающие третий Квейк, скорее всего, презрительно оттопырят губу — эту игру акселератор тянет не очень бодро. Качество трехмерной графики — вполне удовлетворительное для пенсионера среди видеоускорителей и варьируется в зависимости от фирмы-производителя платы.

Качество 2D графики, судя по моему собственному опыту, варьируется от достойного до неприемлемого. Все зависит от производителя конкретной платы. Почему так получается, сказать затрудняюсь, но могу рекомендовать платы от Asus и DIAMOND.

Если у вас появится желание разогнать эту плату и вам удастся его реализовать, то очень прошу написать мне о результате эксперимента. Дело в том, что лично мне не удалось разогнать ни одну из двух (увы, больше не дали) имеющихся у меня плат более чем до 90/120 Мгц (чип/память).

Рекомендовать эту плату к покупке я могу только любителям антиквариата и ценителям старины. Если вы не принадлежите к названным категориям, но желаете потратить сумму в районе 50 долларов на акселератор, то лучше купите плату на чипе Velocity 100 от 3dfx.

nVIDIA Riva Vanta/ TNT2 M64/TNT2/TNT2 Ultra

Шина	AGP 4x PCI
ОЗУ	от 8 до 32 Мб
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (бит)	32
Поддерживаемые API	Direct 3D, Open GL,
Возможности работы с видео	Зависит от модели производителя
Поддержка драйверами различных ОС	Windows 9x, NT 4.0 Windows 2000
Дополнительные возможности	Зависит от модели и производителя
Средняя цена	От 50 до 130 у.е.

Первый чип в серии TnT с одноименным названием принес nVIDIA славу, популярность и, самое главное, — деньги. Не найдя лучшего применения заработанным долларам, компания решила вложить их в новые продукты ходовой линейки. Так на свет были рождены TnT2, TnT2 Ultra, TnT2 Vanta, TnT2 M64 — именно в такой хронологической последовательности они появлялись на прилавках компьютерных магазинов.

TnT2 — продолжает "дедовский почин" первой версии чипа. При небольших архитектурных изменениях значительно возросла скорость как самой микросхемы, так и используемой памяти. Теперь вместо 90/120 Мгц (чип/память) мы имеем уже 125/150 Мгц. TnT2 Ultra — официально и надежно разогнанная версия TnT2. Работает на частоте 150/183, утилизируя при этом все потенциальные возможности чипа. Это самая быстрая версия микросхемы и, увы, самая дорогая, — цена отдельных плат доходит до $130. Кстати, сейчас nVIDIA начала выпускать новые версии TnT2 и TnT2 Ultra, сделанные по технологии 0,22 мкм (ранее — 0,25 мкм) и маркируемые TnT2-A или TnT2 — Pro. Эти чипы выделяют/потребляют намного меньше энергии по сравнению со старыми версиями и, соответственно, должны лучше разгоняться, что делает покупку плат на их основе предпочтительней. TnT2 M64 и TnT2 Vanta — платы нижней ценовой планки. Рассчитаны на ценовую категорию "менее 100 долларов". Если у вас мало денег или их жалко тратить, то скажите спасибо nVIDIA, которая прозорливо позаботилась о малообеспеченной категории геймеров и удешевила технологию TnT2. Vanta — чемпион и признанный лидер среди "тормозов" — из-за урезанной вдвое разрядности шины памяти (64 бита вместо 128) скорость в 32-битном цвете просто никудышная, из-за уменьшенной скорости чипа — общая скорость работы процентов на 15-20 меньше, чем у TnT2. Модель M64 — отличается от основной версии чипа только 64-битной шиной памяти (вместо 128) и, соответственно, как и Vanta, обладает плохой скоростью в 32-битном цвете.

Основной конкурент TnT2 мафии — платы Voodoo 3 3000 и Voodoo 3 2000. Соответственно, TnT2 соперничает с Voodoo 3 2000, а Ultra — с Voodoo 3 3000. При выборе надо учитывать, что Voodoo немного быстрее, но TnT2 обеспечивает лучшее качество и может похвастаться поддержкой 32-битного цвета. Цена на конкурирующие платы на данный момент практически идентична.

Качество 2D графики, как и в случае с TnT, различается в зависимости от конкретного производителя платы. У последних плат от Asus даже в разрешении 1600 на 1200 пикселей "замыливание" (термин сей обозначает расплывчатость) изображения практически незаметно.

TnT2 Ultra, несмотря на вроде бы и так уже максимальную частоту, тем не менее можно разогнать до 180/200 Мгц, предварительно засунув плату в холодильник. При наличии удачи и качественного кулера TnT2 можно превратить в TnT2 Ultra, другими словами — этот чип разгоняется до 150/180 Мгц. TnT2 M64 также "апгрейдится" до аналогичных частот, однако прирост производительности очень мал из-за узкой шины памяти.

Я часто замечаю в себе некую пристрастность к продукции компании nVIDIA. Поэтому честно и открыто заявляю следующее: платы на TnT2, на мой взгляд, в среднем немного медленнее, чем платы на Voodoo 3, однако обладают поддержкой 32-битного цвета и, как следствие, имеют заметно большие перспективы на будущее. Могу рекомендовать следующие: 32 Mb ASUS V3800 ULTRA PURE и Creative 3D Blaster TNT2 ULTRA GAMER.

nVIDIA GeForce 256 SDRAM/DDR

Шина	AGP 4x
ОЗУ	32/64 Мб, SDRAM или DDR
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (бит)	32
Поддерживаемые API	Direct 3DOpen GL
Возможности работы с видео	Зависит от модели производителя
Поддержка драйверами различных ОС	Windows 9x, NT 4.0 Windows 2000
Дополнительные возможности	Аппаратная поддержка HDTV и декодирование DVD
Средняя цена	160/190 у.е.

Младший представитель линейки современнейших ускорителей от nVIDIA — чипсет GeForce 256. Если не ошибаюсь, то Ge означает geometry engine, а force переводится как "сила". Название отвечает самой главной новаторской идее, заложенной в этот чипсет (по аналогии с TnT следовало бы назвать его 32bit Force). В чем же сила этого процессора, также называемого T&L (Transformation&Lighting) из-за его специализации, и в чем польза его для народа? А вот в чем. Центральный процессор компьютера — универсальный инструмент, способный решать множество различных расчетных задач единовременно. Но даже очень мощный процессор тяжело переваривает геометрические и физические расчеты, которые взваливают на него современные компьютерные игры. Однако если создать чип, специально оптимизированный для определенного вида расчетов, то его производительность будет намного больше процессорной и, кроме того, позволит разгрузить центральный процессор для других насущных целей. Использовать освободившуюся мощь процессора можно, скажем, для расчета AI или для организации какого-нибудь параллельного процесса расчета картинки.



Очевидно, создатели чипа в ту давнюю пору (почти год назад!) сами не понимали всей крутизны своего творения. Потому-то и комплектовались первые платы медленной (относительно) памятью типа SDRAM. Из-за нетороплививости этого вида памяти весь потенциал чипсета попросту не был задействован. Процессор простаивал драгоценные такты в ожидании, пока мисс память не соблаговолит отдать свои драгоценные байты. Позднее, когда проявились и стали осязаемыми перспективы памяти DDR (Double Data Rate), оперативные инженеры-проектировщики быстренько создали новые модели 3D ускорителей на ее основе. И, обретя в лице DDR достойного союзника, чип GeForce явил миру настоящего ко-



роля трехмерных сцен и бесконечных полигонов! Короля на один день... Читайте далее обзор GeForce 2 GTS.

По скорости 3D графики GeGorce 256 DDR держит устойчивое второе место, платы же, оснащенные модификацией с SDRAM памятью, скромно тусуются между четвертым и пятым местами, не оправдывая свою нескромную стоимость.

Скорость и качество 2D графики у карт на этой микросхеме отличное, даже лучше, чем у Voodoo 3, и сравнимое с качеством Voodoo 5. 1600 на 1200, да при хорошем мониторе? Запросто, играючи!

"Ямщик, не гони лошадей!" — а гони лучше славную микросхемку GeForce, которая может изменить свои стандартные 120/300 Мгц на быстроногие 160/340. Прирост при этом составляет от 10 до 20%, что, скажу я вам, весьма недурственно.

Не рекомендую к покупке модификацию с SDRAM памятью, на рынке есть более соблазнительные предложения и за ту же цену. Могу с чистой совестью заявить, что, будь я человеком обеспеченным (спонсоры, где вы?), то лично себе приобрел бы с преогромным удовольствием плату GeForce 256 DDR, чего и вам желаю. Весьма недурны модели Leadtek WinFast GeForce 256 DDR, Asus V6800 и Creative 3D BLASTER Annihilator PRO.

GeForce 2 GTS

Шина	AGP 4x
ОЗУ	32/64 Мб DDR
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (бит)	32
Поддерживаемые API	Direct 3D, Open GL,
Возможности работы с видео	Зависит от модели производителя
Поддержка драйверами различных ОС	Windows 9x, NT 4.0 Windows 2000
Дополнительные возможности	Аппаратная поддержка HDTV и декодирование DVD Можно подключать внешние MPEG2 кодеры/декодеры.
Средняя цена	260/340 у.е.

Есть ли имя у совершенства? А как у него отчество? Вам знакомо выражение: "природа отдыхает на родственниках гениев"? Слава электронным богам, никто, включая и инженеров, не отдохнул на герое нашего романа Джефорсе Джефорсовиче Втором по кличке GTS. Этот "мистер Олимпия" современных акселераторов, этот рекордист-стахановец по расчету полигонов стал достойным продолжением первой серии чипсета. Да чего там скрывать — это самая быстрая из всех представленных в этом обзоре микросхем. Ну и, как водится, самая дорогая. Геймера (если брать обычного российского представителя этой расы, не обеспеченного родителями-миллионерами), покупающего себе такую плату, сразу же можно начать подозревать в подпольной продаже родительской квартиры, бабушкиных фамильных драгоценностей или, на худой конец, в ограблении банка.

Один из фаворитов мирового полигоностроения Halo — перед зеркалом GeForce 256

Вполне резонно, что редких покупателей интересует, за что, собственно, они выкладывают свои кровные денежки. Попробую прояснить. Итак, что же изменилось в GeForce 2 и как далеко ушел прогресс по сравнению с первой моделью чипа? Приставка GTS в конце названия означает GigaTexel Shading. Очевидно, те товарищи и господа, кто придумывал этот оригинальный термин, собирались поведать миру о новой технологии nVIDIA Shading Rasterizer и одновременно намекнуть на огромный будущий потенциал и уже реализованную рекордную скорость заполнения сцены (филлрейт).

Постараюсь объяснить, не вдаваясь в трудно перевариваемую терминологию и пространные рассуждения, пользу мистического Shading Rasterizer. Если вкратце, то эта штука позволяет программистам гибко управлять процедурой наложения на трехмерный объект сцены нескольких текстур одновременно. Другие же платы подобной гибкости не имеют и содержат лишь несколько жестко прошитых алгоритмов наложения. Реальная польза для геймера в том, что с помощью такой феньки современные игры смогут создавать (и притом быстро) невиданной красоты и реалистичности сцены. Для примера привожу рисунок, наглядно демонстрирующий преимущества технологии Shading Rasterizer. Из дополнительных фичей можно еще упомянуть поддержку FSAA и, соответственно, новейших игр, поддерживающих эту технологию (со свистом и улюлюканием улетает камень в огород 3dfx Voodoo 5).

Скорость в 3D вас интересует? Достаточно двух слов: "самая" и "высокая". Не могу удержаться и не упомянуть об одном огорчительном минусе чипсета GeForce 2 GTS, унаследованном им от своих славных предков. Я уже упоминал в обзоре плат GeForce 256 SDR о пагубном влиянии тормозной памяти для общей производительности платы. Дело в том, что на платы со вторым Джефорсовичем устанавливается практически та же самая память, что и на платы с первой версией чипа, а именно — DDR с частотой 166 Мгц (или 333 Мгц, если пересчитывать на обычную SDRAM память). Вполне естественно, что для возросшей производительности чипа такой скорости уже недостаточно, и это обычно сказывается на конечных результатах работы акселератора.

Качество двумерной графики плат на GeForce 2 варьируется, как ему и положено, в зависимости от конкретного производителя платы. Плата, побывавшая у меня в руках, показала, что пальма первенства, которую нес ранее Matrox, имеет много шансов перекочевать в цепкие ручонки nVIDIA. Наконец-то (хотя никто и не ожидал особо) параметры изображения в 1600 на 1200 выглядят ничуть не хуже аналогичных у Matrox G400 Max.

Плата, которая волею судьбы оказалась в нашей тестовой лаборатории, этой же волею смогла заработать на частотах 250/400 Мгц (стандартно 200/333). Прирост при разгоне очень сильно заметен в 32-битном цвете — так как именно при задействовании

16,7 млн. цветов выползает на поверхность проблема неторопливой памяти, не поспевающей за чипом. Соответственно, разгоном та проблема частично решается.

Но я бы советовал не торопиться с покупкой этой замечательной во всех отношениях платы. Игр, реально поддерживающих все многообразные возможности платы и способных реализовать весь ее потенциал на данный момент, почти что и не существует. Помимо этого, цена платы очень высока и наверняка будет понижена по истечении нескольких месяцев. Если же вы максималист по натуре и любой ценой желаете заполучить самое лучшее и прямо сейчас, то GeForce 2 GTS для вас — то, что доктор прописал.

А это виды из Giants, запущенной на GeForce 2 GTS

GeForce 2 MX

Шина	AGP 4x
ОЗУ	16/32 Мб
Максимальное разрешение 2D	2048 на 1536
Максимальное разрешение 3D	1920 на 1200
Максимальная глубина цвета 3D (бит)	32
Поддерживаемые API	Direct 3D, Open GL,
Возможности работы с видео	Зависит от модели производителя
Поддержка драйверами различных ОС	Windows 9x, NT 4.0 Windows 2000
Дополнительные возможности Аппаратная поддержка HDTV и декодирование DVD. Можно подключать внешние MPEG2 кодеры/декодеры. Технология TwinView, позволяющая подключать два монитора/цифровых дисплея к одной плате.	
Средняя цена	120/145 у.е.

Трудны и непонятны простым смертным пути власть и деньги предержащих. С высот своих небоскребов смотрят воротилы промышленности видеоадаптеров на копошащийся внизу люд и думают, думают... Думают неустанно о нас, простых и не очень богатых, да чего там, прямо скажем — совсем не богатых компьютерных энтузиазистов и геймеров. Быть может, кто-то недоверчиво улыбнется или фыркнет презрительно, мол: "Да какое им дело! Зажрались там они все...". "А вот и нет!" — горячо воскликну я. И весомым моим аргументом в этом споре станет чип GeForce 2 MX, живое доказательство отцовской заботы о нас компании nVIDIA.

Собственно, самым главным и самым значительным преимуществом этой платы перед "старшим братом" является ее цена. Маленькая и очень реальная, в смысле вероятной покупки. И за эту скромную сумму нам честно предлагается мощь современного, высокопроизводительного акселератора.

NVIDIA. GeFORCE2MX™

Теперь немного поподробнее, дабы развеять ваш, уважаемые читатели, предполагаемый скепсис. Приставка MX означает *"Multitransmitters"; это слово говорит нам о том*, что к плате можно напрямую подключать цифровые дисплеи. На мой взгляд, с учетом современного засилия этих самых дисплеев, MX — штука прямо-таки необходимая, просто не жить без нее (тут зарыта злая ирония). В целом этот чип является облегченной версией второго Джефорса с добавлением некоторых приятных для рядового пользователя функций. Первая из них, TwinView, позволяет подключать к одной плате два монитора или монитор и телевизор (нечто подобное есть у Matrox G400 DualHead). Вторая оригинальная технология — Digital Vibrance Control (DVC) — позволяет получить отличное качество картинки на различных типах экранов за счет специального способа регулировки качества изображения.

Я ожидал от этой платы средней производительности, соответствующей ценовой нише, которую она занимает, то есть на уровне GeForce 256 SDRAM или еще ниже. Однако мои ожидания сменились сначала недоумением, а потом и откровенным восхищением. Имеющаяся у меня плата от Asus бодро обогнала по многим тестам GeForce 256 SDRAM, на остальных показав производительность на уровне GeForce 256 с DDR памятью. Это действительно замечательный результат — с учетом того факта, что MX дешевле в среднем на 40-50 долларов. Стоит отметить недавно появившуюся версию рассматриваемого чипа с 16 Мб памяти и соответственно более низкой ценой. Эта модификация, в отличии от 32-мегабайтной, не вызвала у меня ни одной положительной эмоции. Выяснилось, что, помимо памяти, также была вдвое урезана пропускная способность шины, что всегда очень плохо сказывается на общей производительности плат. Цена уменьшилась на 20 долларов, а производительность, прямо скажем, упала на все 50 зеленых.

Разгону плата — а конкретно, чипы памяти — поддалась неохотно и при стандартных частотах работы 175/166 смогла разогнаться лишь до 220/200. Все три имеющиеся у меня платы работали крайне нестабильно — так что настоятельно рекомендую проверить охлаждение системного блока непосредственно перед процедурой разгона.

А в общем, лично мне платы на чипе GeForce 2 MX очень импонируют. Наилучшее соотношение цена/производительность среди всех представленных в обзоре — отличная производительность при скромной цене. Рекомендую всем, у кого уже заготовлена указанная мной сумма, потратить ее на 32-мегабайтную версию платы.

И на этой жизнерадостной ноте позвольте, господа геймеры, откланяться. Обзор завершен, вся необходимая информация со всеми возможными выводами и комментариями вам в руки дана, и дальше выбор и прочее самоопределение — за вами. А я с чувством честно исполненного долга умываю руки.

Таблица

Меня не оставляют смутные сомнения, что даже (или тем более...) после прочтения текста у читателей могут остаться некоторые вопросы. Чтобы просуммировать всю информацию, изложенную в статье, я решил сделать такую простенькую табличку, которая, быть может, упростит выбор вашей будущей платы. Под "средней оценкой производительности" следует понимать усредненные результаты тестов программ WinBench'99 (Graphics WinMark), Quake 2/3, Unreal Tournament и Expendable, полученные нашей лабораторией. ■

3D АКСЕЛЕРАТОРЫ. ЛЮБОВНЫЙ МНОГОУГОЛЬНИК

Наименование продукта	Средняя оценка производительности	Комментарии тестовой лаборатории	Средняя московская цена
3dfx Velocity 100	5	Отличная недорогая покупка. Плата со скрытыми возможностями, делающими ее очень привлекательным приобретением в своей ценовой категории. Рекомендуем.	50 у.е.
3dfx Voodoo 3 2000	5	Если не хотите возиться с настройкой Velocity 100 и лишних 10-20 долларов не жалко, то возьмите эту плату.	70 у.е.
3dfx Voodoo 3 3000/3500	6	Если у вас 100 долларов и ни цента больше, если вы не мечтаете о 32-битном цвете и хотите хорошую производительность, то это плата для вас. А цена на модель 3500 определенно завышена.	90/200 у.е.
3dfx Voodoo 5 5000/5500	10	Титан, припоздавший на "разборку с богами". Как и в древнегреческой мифологии — Олимп уже занят.	240/280 у.е.
nVIDIA Riva TNT	2	Самая медленная и дешевая плата. Устарело по всем параметрам, но все еще может претендовать на место в недорогом компьютере подпольного геймера преклонных лет.	45 у.е
nVIDIA Riva Vanta	3	Подойдет для офисной машины, на которой можно будет в конце рабочего дня погонять Quake II	50 у.е.
nVIDIA TNT2 M64	4	Дешево и сердито.	60 у.е.
nVIDIA TNT2	5	Хорошая производительность и поддержка 32-битного цвета.	75 у.е.
nVIDIA TNT2 Ultra	6	Сильно завышенная цена этих брендовых плат делает их практически неконкурентоспособными. Производительность сравнима с платами на Voodoo 3 3000, но имеется поддержка 32-битного цвета.	90 — 100 у.е.
nVIDIA GeForce 256 SDRAM	8	Купите лучше GeForce 2 MX.	160 у.е.
nVIDIA GeForce 256 DDR	9	Отличный чип. Самый быстрый в ценовой категории "до 200 долларов".	190 у.е.
nVIDIA GeForce 2 GTS 32/64 Мб.	11	Это просто самый быстрый чип, имеющийся в данный момент на рынке. Дорогой, зараза.	260/340 у.е.
nVIDIA GeForce 2 MX 16/32 Мб	7/8	Идеальное соотношение цена/производительность. Версия с 16 Мб имеет урезанную шину памяти и показывает печальные результаты производительности. Наша лаборатория настоятельно рекомендует 32 Мб модель	120/145 у.е.
Matrox G400/G400 Max	6/7	Престижная плата. Достойное качество 3D и великолепное — 2D.	110/210 у.е.
ATI Radeon 32/64/64 Мб VIVO DDR	9	Сыроватый продукт с пока что нереализованным большим потенциалом	250/280/300 у.е

Такие чудесные картины смогут наблюдать на своих компьютерах гордые владельцы GeForce 2 Ultra — когда выйдут породившие картины игрушки

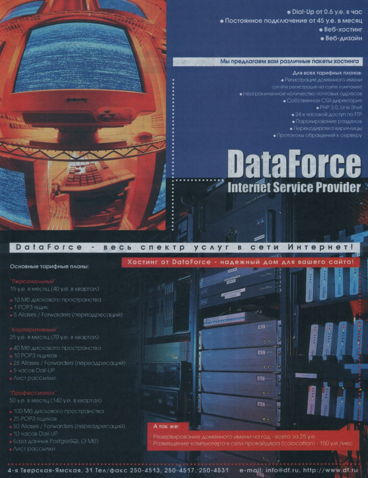
Colin MacRae Rally 2

Sacrifice

3D

FarGate (The Rift)

Warbirds 3





Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru

? Я слышал, что в Москве можно работать в Интернете через спутниковую тарелку. И что такой доступ дешевый и быстрый...

! Да, действительно, некоторые московские провайдеры предоставляют услуги и необходимое оборудование для подключения к Интернет через спутниковые каналы связи. Самым ярким примером тому может служить инициатива компаний "НТВ+" и "Медиамост", рекламирующих комплект "НТВ+ Интернет", состоящий из платы и стандартной тарелки "НТВ+".

Стоимость такого соединения действительно вполне приемлема для среднего москвича. Для примера, стоимость подключения в той же НТВ составляет $200 с оборудованием плюс некая плата за сам процесс установки, выполняемый специалистами компании. Месячную плату я вообще бы назвал символической — всего $20, и это при том, что, если не ошибаюсь (условия меняются с ростом количества клиентов), ограничения на трафик пока отсутствуют. В общем и целом, можно было бы назвать спутниковое подключение манной небесной, что просыпется на нашу исстрадавшуюся без информации страну. Но... спутниковая связь обладает досадным дефектом — это односторонность. Заботу об обратной связи пользователю сети придется возложить на свои плечи. Соответственно, к двадцати долларам в месяц за тарелку прибавляется оплата услуг dial-up.

В общем, если вы привыкли к своему модему и провайдеру, если просто хотите существенно увеличить скорость работы в Интернете и готовы выкладывать за это дополнительно 20 зеленых ежемесячно, то приобретайте комплект и наслаждайтесь спутниковой связью. Только учтите — барахлить она тоже может...

? Что такое cgi-скрипты и что с ними едят?

! Аббревиатура CGI раскладывается как **Common Gateway Interface**; это общее название для программ, размещенных, как правило, на произвольном сервере в Сети и способных производить обработку поступившей информации и возвращать результат. То есть под CGI в общем случае подразумевается не конкретный язык программирования, а некий стандарт взаимодействия сервера с программами, которые, как правило, пишутся на языке Perl. Пример работы cgi-скриптов вы можете наблюдать при работе, скажем, с системой заказов через Интернет либо системой голосования. Потенциал CGI весьма высок и позволяет производить операции почти любой сложности с возможностью взаимодействия с пользователем по HTTP-протоколу. Освоение CGI есть практически необходимое условие для желающих создать активный сервер или развитую домашнюю страничку.

Ну а едят со скриптами все что угодно. Особенно хорош скрипт, заеденный звуковой картой. Вкус же свежего скрипта, слопанного с блоком питания работающего компьютера, оставляет просто незабываемые впечатления!..

? Я слышал, что вышла новая версия Windows ME без DOS. Стоит ли переходить мне на новую версию? Сейчас у меня Windows 98.

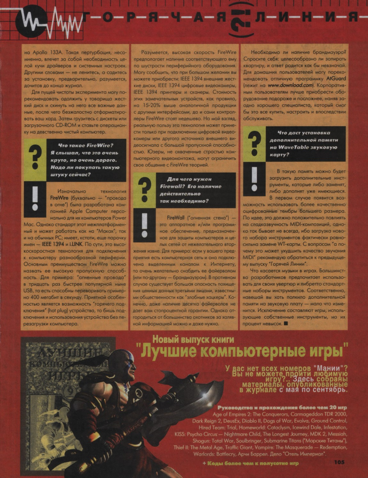
! Да, действительно, Microsoft начала продавать новую версию своей популярной операционной системы для рынка домашних компьютеров. И эта версия, как вы очень верно заметили, лишилась поддержки реального режима DOS. А в общем — ядро операционки не претерпело никаких коренных изменений. Конечно, если вам нравились Windows 95-го и 98-го годов выпуска, то вы обрадуетесь и версии ME, однако сразу оставьте мечты об "улучшенной устойчивости" и "стабильности работы". Даже если кто-то и будет вам клясться и божиться, громко стуча пяткой в грудь, что, мол, у него все работает идеально и ни разу не зависло; не верьте. Это просто субъективная удача отдельно взятого юзера в комплекте с чистой, незасоренной никаким софтом ОС (послушайте этого же человека через пару-тройку месяцев). Из плюсов ME надо отметить традиционное для этой серии ОС увеличение количества поддерживаемого новейшего компьютерного железа с совсем нетрадиционным непониманием старого оборудования, прекрасно уживавшегося с предыдущими версиями. В общем, если говорить откровенным рубящим языком Маяковского, "отстоем был 98-й, так им же ME и остался!". Хоть как-то побороть этот факт можно с помощью установки на борт 128 Мб памяти и последующей инсталляции **Windows 2000** (английская версия). Эта операционка все-таки на что-то похожа, хоть и ресурсов жрет поболе...

? Купил себе новую материнскую плату. Старая была Asus P2B, а новая — Asus P3V4X. Надо ли мне переставлять операционную систему? И если надо, то как сохранить мои старые данные на жестком диске?

! Первым делом, спешу поздравить вас с покупкой. А вторым делом — напомнить, что периодическая переустановка системы, особенно при изменении конфигурации оборудования, есть архиважная и полезная медицинская процедура. Разумеется, постулат этот верен лишь для семейства виндовых операционок, Linux или какая-нибудь экзотика вроде BeOs более щепетильно и своеобразно относятся к собственной переинсталляции.

С другой стороны, если вам делать переустановку просто "влом", то можно "на авось" поставить новую мамку и попробовать загрузиться. В этом случае есть довольно-таки солидный шанс, что вы и операционка продеретесь через заросли окошек "Windows обнаружила новое оборудование", и есть также вероятность, что все это счастливо найденное оборудование исправно заработает. На моей памяти прецеденты удачного завершения инсталляции новых "матерей" случались, и вроде бы даже не раз. Их число приближается чуть ли не к 30%.

Чтобы получить стопроцентно работающую систему с минимумом глюков (совсем без них не получится), надо все же взять себя в руки и провести переинсталляцию ОС. Полагаю, для вас не секрет, что вместе с материнской платой вы фактически сменили микросхемную базу вашего компьютера, так как P2B сделана на чипсете Intel 440BX, а P3V4X



на Apollo 133A. Такая пертурбация, несомненно, влечет за собой необходимость целой кучи драйверов и системных настроек. Другими словами — не ленитесь, а садитесь за установку, предварительно, разумеется, дочитав до конца журнал.

Для пущей чистоты эксперимента могу порекомендовать одолжить у товарища жесткий диск и скинуть на него все важные данные, после чего безжалостно отформатировать ваш хард. Затем грузитесь с дискеты или загрузочного CD-ROM и ставьте операционку на девственно чистый компьютер.

? ***Что такое FireWire? Я слышал, что это очень круто, но очень дорого. Надо ли покупать такую штуку сейчас?***

! Изначально технология **FireWire** (буквально — "провода в огне") была разработана компанией Apple Computer персонально для их компьютеров Power Mac. Однако стандарт этот межплатформенный и может работать как на "Маках", так и на обычных PC; имеет, кстати, еще парочку имен — **IEEE 1394** и **i.LINK**. По сути, это высокоскоростная технология для подключения к компьютеру разнообразной периферии. Основным преимуществом FireWire можно назвать ее высокую пропускную способность. Для примера: "огненные провода" в тридцать раз быстрее популярной ныне USB, то есть способны переваривать примерно 400 мегабит в секунду. Приятной особенностью является возможность "горячего подключения" (hot plug) устройства, то бишь подключения и использования устройства без перезагрузки компьютера.

Разумеется, высокая скорость FireWire предполагает наличие соответствующего ему по шустрости периферийного оборудования. Могу сообщить, что при большом желании вы можете приобрести: IEEE 1394 внешние жесткие диски, IEEE 1394 цифровые видеокамеры, IEEE 1394 принтеры и сканеры. Стоимость этих замечательных устройств, как правило, на 15-20% выше аналогичной продукции с другими интерфейсами, да и сами контроллеры FireWire стоят недешево. На мой взгляд, реальную пользу эта технология может принести только при подключении цифровой видеокамеры или другого источника внешнего видеосигнала с большой пропускной способностью. Юзеры, не охваченные страстью компьютерного видеомонтажа, могут ограничить свое общение с FireWire теорией.

? ***Для чего нужен Firewall? Его наличие действительно так необходимо?***

! **FireWall** ("огненная стена") — это аппаратное и/или программное обеспечение, предназначенное для защиты компьютеров и целых сетей от нежелательного вторжения извне. Для примера: если у вашего предприятия есть компьютерная сеть и она подключена выделенным каналом к Интернету, то очень желательно снабдить ее файерволом (или по-другому — брандмауэром). В противном случае существует большая опасность похищения ценных данных третьими лицами, известными общественности как "злобные хацкеры". Конечно, даже наличие десятка файерволов не дает вам стопроцентной гарантии. Однако отгородиться от большинства охотников за халявной информацией можно и даже нужно.

Необходимо ли наличие брандмауэра? Спросите себя: целесообразно ли запирать квартиру, и ответ родится как бы невзначай. Для домашних пользователей могу порекомендовать отличную программку **AtGuard** (лежит на ***www.download.com***). Корпоративным пользователям лучше приобрести оборудование подороже и посложнее, наняв заодно хорошего специалиста, который смог бы это все купить, настроить и впоследствии обслуживать.

? ***Что даст установка дополнительной памяти на WaveTable звуковую карту?***

! В такую память можно будет загрузить дополнительные инструменты, которые либо заменят, либо дополнят уже имеющиеся. В первом случае появится возможность использовать более качественно оцифрованные тембры большего размера. По идее, это должно положительно повлиять на сладкозвучность MIDI-композиций, однако так бывает не всегда, ибо загрузка нового набора инструментов фактически равносильна замене WT-карты. С вопросом "а почему это может ухудшить качество звучания MIDI" рекомендую обратиться к предыдущему выпуску "Горячей Линии".

Что касается музыки в играх. Большинство разработчиков предпочитает использовать для своих увертюр и либретто стандартные наборы инструментов. Соответственно, навешай вы хоть полкило дополнительной памяти на звуковую плату — мало что изменится. Исключение составляют игры, использующие собственные инструменты, но их процент невысок. ■

AtOM
darkman_atom@mail.ru



АНТИВИРУСЫ — что выбрать?

В этой статье речь пойдет о программах, которые в обязательном порядке должны присутствовать на каждом компьютере, — об антивирусах. Антивирусом называют программу, способную находить и обезвреживать вирусы, находящиеся в оперативной памяти или на винчестере компьютера. Собственно, антивирусы появились практически одновременно с выходом первого компьютерного вируса, развиваясь и совершенствуясь вместе со своими оппонентами-вирусами. Но это история, нас же больше интересует практика.

Немного теории

Далее мы попытаемся рассмотреть наиболее популярные программы этого класса, представленные на сегодняшнем рынке программного обеспечения. Однако для более объективной оценки конкретных продуктов не помешает определиться с тем, какими критериями руководствоваться при оценке того или иного антивируса. Давайте рассмотрим основные моменты в порядке их функциональной значимости.

1. Стабильность и надежность работы. Этот параметр, без сомнения, является определяющим — даже самый лучший антивирус окажется совершенно бесполезным, если он не сможет нормально функционировать на вашем компьютере, если в результате какого-либо сбоя в работе программы процесс проверки компьютера не пройдет до конца. Тогда всегда есть вероятность того, что какие-то зараженные файлы останутся незамеченными.

2. Размеры вирусной базы программы (количество вирусов, которые правильно определяются программой). Естественно, что с учетом постоянного появления новых вирусов база данных должна регулярно обновляться — что толку от программы, не видящей половину новых вирусов и, как следствие, создающей ошибочное ощущение "чистоты" компьютера. Сюда же надо отнести и возможность программы определять разнообразные типы вирусов, и умение работать с файлами различных типов (архивы, документы). Немаловажным также является наличие резидентного монитора, осуществляющего проверку всех новых файлов "на лету" (то есть автоматически, по мере их записи на диск).

3. Скорость работы программы, наличие дополнительных возможностей типа алгоритмов определения даже неизвестных программе вирусов (эвристическое сканирование). Сюда же следует отнести возможность восстанавливать зараженные файлы, не стирая их с жесткого диска, а только удаляя из них вирусы. Немаловажным является также процент ложных срабатываний программы (ошибочное определение вируса в "чистом" файле).

4. Многоплатформенность (наличие версий программы под различные операционные системы — Windows95/98/ME, Windows NT, DOS, Novell NetWare, OS/2, Linux). Конечно, если антивирус используется только дома, на одном компьютере, то этот параметр не имеет большого значения. Но вот антивирус для крупной организации просто обязан поддерживать все распространенные ОС. Кроме того, при работе в сети немаловажным является наличие серверных функций, предназначенных для административной работы, а также возможность работы с различными видами серверов.

Разобравшись с параметрами оценки вирусов, давайте рассмотрим наиболее популярные антивирусные программы, представленные на сегодняшнем рынке.

Лучшие из лучших

AvP Gold Edition v. 3.0.123.4

Разработчик: Лаборатория Касперского
Известных вирусов*: 39458
Лицензия: Shareware
Язык: Русский/Английский
www.kaspersky.ru

AVP

На сегодняшний день AvP является, пожалуй, наиболее популярным антивирусом в нашей стране, причем вполне заслуженно. Этому есть масса причин, с которыми вы можете ознакомиться чуть ниже.

Преимущества

Огромнейшая база вирусов, ежедневные обновления, возможность получать информацию об обновлениях по электронной почте. Наличие резидентной программы-сканера, позволяющей проверять файлы "на лету". Поддержка многих платформ и наличие различных сетевых функций. Очень быстрые алгоритмы проверки, низкий процент ложных срабатываний. Очень простой и в то же время достаточно удобный интерфейс. Важным достоинством также является удобство обновления вирусной базы — вместо того чтобы скачивать, скажем, 30 файлов за месяц, существует возможность скачать одно кумулятивное обновление, включающее в себя все файлы за данный период времени.

Недостатки

Чрезмерно медленная работа под Windows 2000. Программа периодически пытается выйти в Интернет, и вообще всячески старается напомнить о себе пользователю, что не есть хорошо.

Dr.Web 4.21

Разработчик: Лаборатория Данилова и Диалог-Наука
Известных вирусов*: 21115
Лицензия: Shareware
Язык: Русский/Английский
www.drweb.ru



Doctor Web был первым действительно "народным" российским антивирусом, пик популярности которого пришелся еще на DOS-версию программы. В последние годы этот антивирус сильно растерял свои позиции, уступая более "навороченному" конкуренту в лице AvP.

Преимущества

Один из наиболее простых в использовании антивирусов. Важным преимуществом, отличающим его от многих более продвинутых сотоварищей, является его ненавязчивость; этот антивирус не пытается прописать себя в автозагрузке и не надоедает сообщениями о необходимости обновления. Согласитесь, не очень-то удобно при каждом старте программы закрывать кучу ненужных окон, чем частенько грешит, например, AvP.

Недостатки

К сожалению, с версии 4.20 этот антивирус перестал быть бесплатным, потеряв свое основное преимущество перед конкурентами.



Кроме того, с этой же злополучной версии изменился формат антивирусных баз, вследствие чего стало невозможным обновлять бесплатную версию программы. Есть некоторые недостатки интерфейса, например, отсутствие сохранения настроек программы по умолчанию при выходе из нее. Возможны зависания и нестабильная работа программы (особенно при проверке оперативной памяти), возникающие при работе антивируса в фоновом режиме (параллельно с другими программами). Довольно маленький (по сравнению с конкурентами) объем вирусной базы.

Norton Antivirus 2001 v.7.0

Разработчик: Symantec
Известных вирусов*: 47780
Лицензия: Commercial
Язык: Английский
www.symantec.com/region/ru/product/nav/index.html

По данным многочисленных исследований, этот антивирус является наиболее популярным в США и ряде других стран. Очень добротный продукт от издателя с мировым именем, имеющий ряд отличительных особенностей.

Преимущества

В последней версии программы появились мощнейшие процедуры поиска новых вирусов, позволяющие определять совершенно незнакомые программе вирусы без всякого участия пользователя. В отличие от многих конкурентов, прекрасно справляется с файлами, сжатыми по различным алгоритмам (zip, pklite, lz, mime/uu и другими). Имеет множество сетевых функций. Программа позволяет контролировать борьбу с вирусами на удаленном компьютере не хуже, чем на своем собственном.

Недостатки

Полное отсутствие бесплатных версий. Хотите использовать антивирус от дяди Нортона — платите деньги. Других крупных недостатков замечено не было.

McAfee VirusScan 4.0

Разработчик: McAfee Associates
Известных вирусов*: >45000
Лицензия: Shareware
Язык: Английский
www.mcafee.ru/virusscan.htm

Эта программа является одной из наиболее популярных на корпоративном рынке. Обладает многими функциями, часть которых даже и не намечается у возможных конкурентов. После приобретения компанией технологий разработчика антивирусов Dr.Solomon, этот антивирус начинает выходить в лидеры.

Преимущества

Хорошая интеграция с другими продуктами фирмы McAfee, входящей в состав компании Network Associates, являющейся одним из мировых лидеров по антивирусной и сетевой безопасности. Позволяет сканировать электронную почту на уровне почтовых ящиков до ее записи в файлы на диск компьютера. Осуществляет защиту от деструктивных и некорректных Java-апплетов и скриптов, а также ActiveX-приложений. Имеется возможность полностью незаметной для пользователя работы — обновлений антивирусной базы, излечения зараженных файлов. Обладает удобным даже для новичков интерфейсом. Кроме того, имеет очень широкие сетевые возможности, вплоть до установки и работы на удаленном компьютере.

Недостатки

Высокая цена. Для получения демонстрационной версии программы надо сделать запрос на официальном сайте, а потом довольно долго ждать ответного письма со ссылкой. Однако сам антивирус нареканий не вызывает.

Другие антивирусы

Конечно, помимо рассмотренных нами программ, существует еще немало антивирусов, но останавливаться на каждом не представляется возможным. Приведенные выше продукты являются одними из лучших, так что выбор рекомендуется делать из их числа. Отдельно хочется сказать о достаточно специфических видах антивирусов, предназначенных для борьбы с одним-единственным типом вирусов. С одной стороны, такие программы имеют очень ограниченный круг применения, но зато, если вы никак не можете излечить тот самый единственный вирус, который таинственным образом снова и снова появляется на вашем диске, то этот вариант для вас. Такие программы работают очень быстро, что позволяет здорово сэкономить время в попытках определить виновника ваших злоключений. Дело в том, что одной проверкой винчестера в таком случае не обойтись — вирус вполне может расположиться на одном из ваших любимых компактов, проверять груды которых — удовольствие еще то. Как пример таких программ, можно привести KillCih от Symantec.

KillCih — никакого интерфейса, но CIH сносит начисто!

Итак...

В заключение попытаюсь ответить на вопрос, помещенный в заголовок статьи. Какой же антивирус все-таки предпочесть? С одной стороны, наиболее многофункциональными программами являются Norton Antivirus и McAfee ViruScan, простое перечисление возможностей которых заняло бы полжурнала, но... нужны ли вам эти навороты? Конечно, если у вас дома есть локальная сеть или антивирус приобретается для использования на работе, то такие функции будут как нельзя кстати. А вот если работа с сетью вас не интересует, то основная масса возможностей этих программ останется для вас нераскрытой. Реально большинству пользователей идеально подойдет AvP — его возможностей хватит даже самым привередливым, да и ежедневные обновления тоже никому не помешают. Что же касается Dr.Web, то, на мой взгляд, его вполне можно использовать в качестве альтернативы AvP. Особенно если вы не очень часто пользуетесь антивирусами. Несмотря на не очень богатый набор функций и довольно скромные размеры вирусной базы, Dr.Web вполне успешно справляется с большинством задач. Именно это делает его неплохим выбором для домашнего использования. А вообще, все перечисленные средства хороши — так что окончательный выбор остается за вами. ■

P.S.
** — информация на момент написания статьи (с сайта разработчика).*

Бесплатные версии всех перечисленных в статье программ вы можете взять с нашего диска.

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
mcqueen@limpbizkit.com

ИНТЕРНЕТ: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Counter-Strike в дауне

В связи с проблемой **HLDS** под Linux, некоторые Интернет-серверы на время отключатся. Администраторы уже получили уведомления о случившемся, и стало известно, что **Valve Software** (*www.valvesoftware.com*) выпустит патч для серверной части, способный ликвидировать эту проблему. Как раз до момента выхода этого патча будут отключены серверы **Demos** и **cs1.counter-strike.ru**.

Кому тестеров? Недорого!

Необычную услугу предложила компания **Babel Media** (*www.babelmedia.com*). **Hit Squad** — именно так называется мобильная группа профессиональных тестеров, которую разработчик вправе вызвать в любую минуту для тестирования собственного продукта. Некая разновидность мальчиков по вызову... В хорошем смысле слова, конечно.

Полигоны для испытаний: EA и Codemasters

EA.com (*www.ea.com*) повторно выпилился на свет божий. Пока на новом игровом портале можно найти порядка 30 игр — старт, как говорится, дан. Естественно, количество игр будет постоянно возрастать, и есть очень даже большая вероятность, что EA переплюнет признанных и заслуженных ветеранов игровых порталов. Кстати, буквально на следующий день после открытия сайта от EA посыпалась информация по новым игрушкам, которые в ближайшем будущем должны будут появиться на новом сервере. В том числе Need for Speed: Web Racing, Road Rash Extreme Racing, Air Warrior III и Silent Death.

Недолго думая, ребята из компании **Codemasters** (*www.codemasters.com*) тоже решили обзавестись собственным игровым сервером... Впрочем, затея осуществится лишь 24 ноября, именно в этот день будет запущен новый портал. По словам создателей, он будет служить местом для прогона онлайновых проектов компании, первым из которых станет автосимулятор **Insane**, выходящий как раз 24 ноября. Игра ориентирована на мультиплеер и, представляя «off-road» технику типа джипов 4x4, грузовиков и даже военных автомашин, содержит такие неожиданные режимы игры, как, например, CTF.

25.000 mp3'шек за $30 млн.?

Удалось все-таки ребятам из **MP3.com** (*www.mp3.com*) добиться своего. Компания договорилась с Национальной Ассоциацией Издателей Музыки США (*www.nmpa.org*) об использовании песен, права на которые принадлежат более чем 700 производителям, входящим в состав организации. Срок соглашения — всего 3 года. За легальное размещение 25.000 композиций на своем сервере MP3.com заплатила $30 млн.) Но MP3.com все-таки должны выплатить $250 млн. концерну Universal (*www.universalstudios.com*), обвиняющему компанию в нарушении авторских прав. А вот с RIAA (Ассоциация Звукозаписывающих Компаний Америки) разборки только начинаются.

Insane

Игра через музыку

WildTangent Games (*www.wildtangent.com*) выпустила пять небольших 3D-игрушек в виде плагинов к **Winamp** (сумарный объем — меньше восьми мегов). Теперь, слушая любимые mp3'шки, можно еще и в игры поиграть! Простенькие, конечно... если, например, с современными блокбастерами сравнить. Вполне недурственный автосимулятор (!!!) с поддержкой 3D-ускорителей (!!!!!) ***Speedway***, аркадка ***Blasterball***, нечто в стиле Pacman под названием ***Pig Pen***, дальняя модификация тетриса ***Gem Master*** и 25 уровней трехмерной (хех! — а вы думали?) космической стрелялки ***Space Rocks***. Игровой процесс происходит прямо в winamp'овском мини-браузере. Все желающие поразвлечься (и шокировать друзей — увидеть ТАКОЕ никто не ожидает!) отправляются на ***www.winamp.com***.

WildTangent Games

Новые подробности о Majestic

Уже упомянутый выше перезапуск **EA.com** дает свои плоды. Например, приоткрыта завеса тайны, царящей над проектом **Majestic**. Игра обещает быть оригинальной и даже... странной. Разработчики величают ее как **episodic thriller** (на русский переводится почти дословно). Уже достоверно известно, что Majestic представляет из себя некое единое целое, использую-



щее web-технологии: streaming audio& video, Аську, «мыло» и, представьте себе, факс! Посредством всего этого игроку предстоит общаться с вымышленными персонажами или реальными людьми — другими игроками. Иными словами, стоит вам втянуться в процесс игры, как на вашу Асю начнут сыпаться сообщения загадочного содержания, связанные с правительственным заговором. Вымышленные, конечно же. Посмотрим. Или это клинический бред спятивших разработчиков (но — ведь EA...), или нечто ультрагениальное, или — для особо избранных, к каковским мы с вами не принадлежим, как принято говорить, «по менталитету».

Сетевая деловая дружба

Компания **Telia**, специализирующаяся на телекоммуникациях, заключила сделку с **Electronic Arts**. Теперь некоторые игры EA будут доступны подписчикам сайта **Games-on-Demand**, принадлежащего Telia. Заметьте, это будет вовсе не платный магазин или downloading. Скачав небольшой инсталлятор, вы начинаете игру, которая по мере надобности подкачивает новые уровни, куски кода и все такое, используя технологию **Exent**. Вот только, скорее всего, скорости модемного соединения будет недостаточно... В ближайшем будущем для такого использования собираются адаптироваться **The Sims**, **Euro 2000** и **Populous: The Beginning**.

Войны вокруг Кольца Всевластия

Интересные и весьма интригующие события разворачиваются вокруг создания **игры по мотивам «Властелина Колец» Дж. Р. Р. Толкиена**. Замешанными в них оказались две крупные компании: **Havas Interactive** и **EA**. Havas и ее онлайновая игровая служба **Won.net** владеют всеми «книжными» правами на издание онлайновой игры. Но ребята из EA веников не вяжут — им удалось добиться прав на издание видеоигр по мотивам уже не книги, а фильма по этой книге. Вот Havas и обратилась в суд с целью признать ее единственным законным издателем. Развязка конфликта пока неизвестна...

Дж. Р. Р. Толкиен

Одной строкой

Eidos анонсировала свою первую **WAP-игру** (WAP — это протокол соединения мобильника с Интернетом) — **Gangsters**, которая появилась на PC в далеком 98-м...

В **MineSweeper** (или просто «**Сапера**») можно будет поиграть в онлайне, на сервере *www.worldwinner.com*.

Интернет-пикет у здания РФ

16 октября два десятка московских студентов провели пикет у здания Правительства РФ, инициатором которого стала молодежная организация партии **«Яблоко»** (*www.yabloko.ru*). Молодые люди требовали выделить из федерального бюджета средства на развитие российского сегмента сети Интернет. Предводитель пикетчиков объяснил, что все учащиеся высших учебных заведений должны иметь бесплатный доступ к электронным каталогам, учебникам и научной литературе. Возникла острая необходимость оказания финансовой помощи госучреждениям и содействия в организации собственных интернет-проектов.

Консольщики в Q3

20 октября вышел **Quake III Arena** для приставки **Dreamcast**. «А чего особенного?» — спросите вы. Дело в том, что консольная версия совместима с PC-версией по сетевому протоколу. А это значит, что теперь вы сможете повстречать на каком-нибудь сервере консольщика. Звучит, я бы сказал, необычно. Хотя, с другой стороны, какой джойстик сравнится с настоящей геймерской мышкой! Что, народ, покажем им, где раки зимуют?.. ■

Новое в Сети

В очередной раз предлагаю вашему вниманию список новых или же просто обновленных сайтов, посвященных той или иной игре.

Battle Realms — *www.battlerealms.com*
Timeline — *www.timelineworlds.com/timeline_mkt.shtml*
Art of Magic — *www.magicandmayhem.co.uk*
FIFA 2001 — *http://fifa2001.ea.com*
Pacific Warriors — *www.iavision.com/pw*
Search and Rescue 2 — *www.searchandrescue2.com*
Stunt GP — *http://stuntgp.team17.com/frames.html*
Stupid Invaders — *www.ubisoft.co.uk/stupid*
Dark Age of Camelot — *www.darkageofcamelot.com*

Руководитель Falldown Studio Анатолий Ульянов **и** *Алексей Кравчун, редактор "Мании"*

Falldown Quest

ПУТИ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

Доселе зеленый мир превратился в выжженную пустыню. И эта пустыня стала домом для тех, кто сумел выжить в аде ядерной зимы.



Год 1998. Компания **Interplay** выпустила продолжение своего хита на пост-ядерную тему — **Fallout 2**. Не проходит и месяца, а игра уже бьет все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. Набирая обороты, собирает под свое крыло целые армии фэнов и просто ценителей. Спустя два года интерес к игре еще не остыл, F2 по-прежнему в верхних строчках игровых чартов. А Interplay... что Interplay? А Interplay, поперву по чайной ложечке, а уже через полгода — целыми литрами начинает скармливать нам информацию о "грядущей" третьей части. Но еще спустя полгода становится ясно, что за слухами нет ровным счетом никакой базы. Фикция, пустые слова.

По Дарвину...

Именно тогда, когда народ совсем было разочаровался в Interplay и потерял надежду увидеть продолжение любимой игры, возникла **Falldown Studio**. Авторами проекта выступили Анатолий Ульянов (руководитель "Украинского Фаллаут Центра") и Solid Snake (автор российского сайта "Русская База Энклейв").

На начальном этапе разработки планировалось создать небольшой текстовой "мультиплеер". Но когда работа была уже в самом разгаре, игра начала обрастать новыми "разработчиками". Они-то и принесли с собой "понимание", что стоит работать в несколько ином направлении. Через месяц с начала существования Falldown стартовала работа над новым проектом. Новая игра получила название **"Ядерная Зима"**, но в народе она больше известна как **Falldown Quest**. "Ядерная Зима" очень быстро приобрела популярность у поклонников вселенной Fallout, и все развивалось как нельзя лучше. Но постепенно интерес к продукту со стороны игроков начал угасать. Обеспокоенный подобным стечением обстоятельств, руководство над квестом взял лично **Анатолий Ульянов**. Он снова полностью реформировал концепцию проекта. Именно с приходом Анатолия связано образование **Falldown Studio** (до этого команда разработчиков называлась просто **Falldown**).

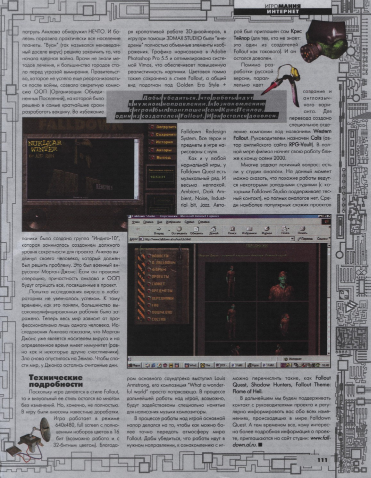
Работа закипела по новой, но вскоре стало понятно, что на месте старого "огорода" растить ровным счетом нечего. Проект был закрыт, и все снова началось с нуля. К участию были приглашены профессиональные дизайнеры и программисты, художники и сценаристы. Закипела активная работа, и общественность сразу же среагировала — интерес к продукту вновь стал расти. Игра обретала законченные формы.

Что представляет из себя Falldown Quest на нынешнем — судя по всему, последнем — этапе развития?

Как и раньше, это квест с элементами боевика на пост-ядерную тематику. Благодаря программисту (Cooliver'у) был полностью переработан "движок". Из технически несовершенного html-формата он был переведен в программную оболочку. Идея создания текстовой книги-игры благополучно почила, а на ее место встала концепция полноценного текстового квеста. Подобный шаг в первую очередь требовал добротно скроенного сценария, работы над которым велись достаточно продолжительный промежуток времени...

Чума из... подземелья

2210 год. Человечество влачит жалкое существование. Всего несколько лет прошло с момента окончания ядерной войны. Доселе зеленый мир превратился в выжженную пустыню. И эта пустыня стала домом для тех, кто сумел выжить в аде ядерной зимы. Благодаря огромным усилиям поселенцев, на территории Южной Калифорнии начинали возникать небольшие поселения. Стремление выжить было слишком велико, и человек начал по кирпичику создавать себе новую среду обитания. Все шло благополучно. Но однажды... этого не ждал никто! На одной из заброшенных военных баз в глубине пустыни объединенный



патруль Анклава обнаружил НЕЧТО. И болезнь поразила практически все население планеты. "Вуан" (так назывался неизведанный доселе вирус) решила закончить то, что начала ядерная война. Врачи не знали методов лечения, и большинство городов стало перед угрозой вымирания. Правительство, которое не успело еще реорганизоваться после войны, созвало секретную комиссию ООП (Организации Объединенных Поселений), на которой было решено в самые кратчайшие сроки разработать вакцину. Во избежание паники была создана группа "Индиго-10", которая занималась созданием должного уровня секретности для проекта. Анклав выдвинул своего человека, который должен был решить проблему. Это был военный вирусолог Морган Джонс. Если он провалит операцию, причастность анклава и ООП будут отрицать все, посвященные в проект.

Попытка исследования вируса в лабораториях не увенчалась успехом. К тому времени, как это поняли, большинство высококвалифицированных рабочих было заражено. Теперь весь мир зависит от профессионализма лишь одного человека. Исследования Анклава показали, что Морган Джонс уже является носителем вируса и на определенное время имеет иммунитет (равно как и некоторые другие счастливчики). Зло снова опустилось на Землю. Чтобы спасти мир, у Джонса остались считанные дни.

Технические подробности

Поскольку игра делается в стиле Fallout, то и визуальный ее стиль остался во многом без изменений. Но, конечно, не полностью. В игру были внесены известные доработки.

Игра работает в режиме 640x480, full screen с полноценным наборов цветов в 16 бит (возможно работа и с 32-битным цветом). Благодаря кропотливой работе 3D-дизайнеров, в игру при помощи 3DMAX STUDIO были "внедрены" полностью объемные элементы изображения. Графика нарисована в Adobe Photoshop Pro 5.5 и оптимизирована системой Vimos, что обеспечивает повышенную реалистичность картинки. Цветовая гамма также сохранена в стиле Fallout, а общий вид подогнан под Golden Era Style + Falldown Redesign System. Все герои и предметы в игре нарисованы с нуля.

Дабы убедиться, что работы идут в нужном направлении, к ознакомлению с игрой был приглашен сам Крис Тейлор, один из создателей Fallout. И он остался доволен.

Как и у любой нормальной игры, у Falldown Quest есть музыкальный ряд. И весьма неплохой. Ambient, Dark Ambient, Noise, Industrial bit, Jazz. Автором основного саундтрека выступил Louis Armstrong, его композиция "What a wonderful world" просто потрясающа. В процессе дальнейшей работы над игрой, возможно, будут задействованы специально нанятые для написания музыки композиторы.

В процессе работы над игрой основной напор делался на то, чтобы как можно более точно передать атмосферу мира Fallout. Дабы убедиться, что работы идут в нужном направлении, к ознакомлению с игрой был приглашен сам **Крис Тейлор** (для тех, кто не знает: это один из создателей Fallout как такового). И он остался доволен.

Помимо разработки русской версии, параллельно идет создание и англоязычного варианта. Для перевода создано специальное отделение компании под названием **Western Fallout**. Руководителем назначен **Calis** (автор английского сайта **RPG-Vault**). В полной мере филиал начнет свою работу ближе к концу осени 2000.

Многие задают логичный вопрос: есть ли у студии аналоги. На данный момент можно сказать, что похожие работы ведутся некоторыми западными студиями (с которыми Falldown Studio поддерживает тесный контакт), но полных аналогов нет. Среди наиболее популярных схожих проектов можно перечислить такие, как **Fallout Quest, Shadow Hunters, Fallout Theme: Flame of Hell.**

В дальнейшем мы будем поддерживать контакт с руководителями проекта и регулярно информировать вас обо всех изменениях, происходящих в мире Falldown Quest. А тем временем все, кому интересна более подробная информация о проекте, приглашаются на сайт студии: ***www.falldown.al.ru.*** ■



AtOM
(darkman_atom@mail.ru)

ИГРОВЫЕ ССЫЛКИ

www.racingcentral.net

Этот ресурс заинтересует прежде всего геймеров, мечтающих о карьере Шумахера и видящих во сне дорогие спорткары. Здесь найдется все для удовлетворения ваших игровых потребностей — обзоры свежих автосимуляторов, интервью с разработчиками, последние новости, а также многие мегабайты файлов, ждущих загрузки на ваш винчестер. И, что приятно, внимание уделяется не только официальным патчам и апдейтам, но и работам фанатов со всего мира. Для одного только **Need for Speed** можно найти сотни дополнительных машин — от огромных джипов до гоночных болидов и мотоциклов.

www.classicgaming.com

Играя в новейшие игры, иногда просто устаешь от всех этих трехмерных наворотов, смешанных жанров, отточенного искусственного интеллекта и прочих достижений современности. Бывает, хочется чего-то этакого, простого, как 4 рубля одной бумажкой, но в то же время интересного и оригинального. Особенно рекомендуется посетить сайт начинающим игрокам — разве вам не интересно узнать, как выглядели игры, популярные лет так десять назад? Бывалым геймерам тоже не помешает прогуляться до этого сайта, вспомнить былые победы. Единственная проблема — старые игрушки слишком быстро летают на наших PIII и Celeron'ах, что, впрочем, устраняется установкой специальной программы-"тормоза".

www.3dactionplanet.com

Рыцарям шотгана и пулемета посвящается... Данный сайт является одним из лучших ресурсов для поклонников вечнозеленого жанра 3D Action. Помимо огромной подборки новостей, обзоров и превьюшек, на сайте есть разделы, посвященные практически всем популярным экшен-играм. Здесь вы сможете узнать всю последнюю информацию о своей любимой игре, скачать всевозможные апдейты и моды, почитать советы и прохождения плюс многоемногое другое. Сайт является подразделением сети **GameSpy Network**, в которую, помимо него, входят *www.rpgplanet.com* (ролевые игры), *www.strategyplanet.com* (real-time стратегии), *www.tacticalplanet.com* (тактические стратегии), а также другие примечательные сайты.

www.wheel.tut.ru

Вы давно мечтаете о руле и педалях, но не можете позволить себе такую покупку? А как насчет того, чтобы сделать эти девайсы своими руками? Это невозможно, скажете вы — и будете в корне неправы! На данном сайте вы найдете все необходимые инструкции для того, чтобы собрать желаемый контроллер из подручных материалов, сэкономив неплохую сумму. Причем для осуществления замысла необязательно иметь диплом электрика первого разряда, а также пару высших образований. Все написано просто и доступно: от вас требуется только умение держать отвертку, а также наличие головы на плечах. ■

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.rusoft.h1.ru

Как у вас обстоят дела с английским? Думаю, я не сильно ошибусь, если предположу, что у большинства, мягко говоря, не очень. И все бы ничего — но вот ленивые разработчики софта не спешат переводить свои творения на великий и могучий, что серьезно осложняет жизнь многим пользователям. Конечно, если хорошенько поискать, можно найти русификацию практически любой программы, но вот сколько на это уйдет времени? Оказывается, большая часть работы по поиску русских версий за нас уже проделана создателями этого сайта, на котором можно найти патчи для массы популярных программ. Стоит отметить, что, в отличие от кривых пиратских поделок, которыми сейчас заполнен игровой рынок, представленные здесь локализации выполнены на вполне достойном уровне.

www.viruslist.com

Сложно представить человека, имеющего компьютер и ни разу в жизни не столкнувшегося с той или иной разновидностью компьютерных вирусов. На этом сайте вы найдете описания всевозможных вирусов, троянов и прочих пакостей. Помимо описания конкретных типов и семейств вирусов, здесь есть и общие статьи по данной тематике. К борьбе с мерзкими вирями надо быть всегда готовым — поэтому рекомендую всем и каждому ознакомиться с содержимым сайта. А чувства человека, успешно обезвредившего Win.CIH 25-го апреля и прочитавшего о том, что могло бы случиться на следующий день, не описать никакими словами...

www.research.att.com/sw/tools/uwin

В Интернете можно найти эмулятор практически любой игровой платформы. Вашему покорному слуге даже как-то попался эмулятор старинного программируемого калькулятора, выпущенного еще в советские времена. Но это еще ерунда — на рассматриваемом сайте все желающие, заполнив необходимую анкету, могут скачать... эмулятор Linux, работающий под управлением Windows 95/98! В первую очередь эмулятор рекомендуется товарищам, во все горло кричащим об отстойности Windows. Возможно, после знакомства с другими операционками их мнение изменится. Кстати, под Линукс тоже есть эмуляторы Виндоуз, так что, установив себе этот эмулятор, запустите под него эмуляцию Windows и попробуйте разобраться, что за операционка у вас получилась.

kidalovka.narod.ru

Как известно, опасности подстерегают нас на каждом шагу. Информация, собранная на этом сайте, поможет вам в борьбе с различными мошенниками. Все предостережения собраны в виде историй, разделенных на несколько тематических разделов (Покупка/продажа, Работа, Деньги, Транспорт и т.п.). Поверьте, лучше учиться на чужих ошибках, чем приобретать горький опыт самостоятельно. ■

АтОМ
darkman_atom@mail.ru



Качать – не перекачать

Лирическое отступление, или о полезности описываемого софта

Глубокая ночь. За окном начинает светать. Все спят, кроме юзера, сидящего за компьютером, подключенным к Интернету. Лампочки модема весело мигают, по Сети на диск юзера летит огромный файл — аддон к любимой игрушке/патч к Windows 2000/видеоролик/новая программа (ненужное зачеркнуть). До достижения заветного момента окончания даунлоада остается всего пара десятков килобайт, 99% желанного файла уже на диске, как вдруг... что-то происходит на АТС... Hang-up! Связь обрывается, файл придется качать снова, драгоценное время онлайна потрачено зря... Тишина ночи оглашается громкими нецензурными криками. Клавиатура летит в монитор, мышь — в окно... Все просыпаются, думая, что это ограбление, соседи вызывают скорую психиатрическую помощь... Бедного юзера упаковывают в смирительную рубашку, накачав транквилизаторами, и везут по направлению к психиатрической лечебнице. Слышны громкие вопли "ATC Must Die!", перекрываемые удаляющимся воем сирены.

Примерно так выглядят попытки скачивания больших файлов у людей, использующих для этих целей методы, предусмотренные в Internet Explorer, Netscape Communicator и прочих подобных программах. Но неужели вам хочется зависеть от причуд местной АТС, молясь всем клавишам клавиатуры при каждом скачивании более-менее большого файла? Впрочем, даже если вы сидите на толстенной выделенке и все hang-up'ы вам нипочем, это вас не спасет. Связь может прерваться и по вине самого сервера, что приведет к не менее плачевным последствиям. Кроме того, часто складывается ситуация, когда нужный вам файл лежит на нескольких серверах, а вот с каким из них связь лучше, вы не знаете. Можно, конечно, начать загрузку со всех сразу, в процессе отсекая все "тормоза", но это долго и неудобно. Кроме того, частенько бывает необходимо переключиться на аналогичный сервер прямо в процессе копирования (если связь с текущим заметно "упала"). Да и, помимо всего прочего, вам может понадобиться дать кому-либо ссылку на файл, вчера выкачанный вами из Сети, отложить процесс загрузки на лучшие времена или, скажем, посмотреть содержимое частично скачанного файла. Во всех перечисленных случаях нам не помогут стандартные способы загрузки файлов, предложенные разработчиками популярных браузеров.

Мир не без добрых людей — существуют программы, значительно упрощающие процесс скачивания файлов.

Претенденты

Программ-качалок (даунлоадеров) сейчас очень много, а вот с тем, какую предпочесть, определиться нелегко. Далее мы рассмотрим наиболее популярные на данный момент программы, каждая из которых достойна установки на ваш винчестер, а вот какую из них предпочтете именно вы, решать не мне. В связи с этим я удержался от выставления каких-либо оценок. Все описываемые программы можно найти на нашем диске — так что вам будет из чего выбрать. Итак, начнем...

Все равны, как на подбор...

Go!Zilla v. 3.9

Разработчик: Radiate Inc.
Размер в Mb: 1.8
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский*
www.gozilla.com

Эта программа является, пожалуй, самой популярной в своем классе на данный момент. И действительно, таким широким набором возможностей может похвастаться далеко не каждый ее конкурент. Из всего богатства функций хотелось бы выделить следующие. Во-первых, при желании этого монстра можно полностью автоматизировать — заставить следить за выходом новых версий любимых программ, автоматически дозваниваться до провайдера при разрыве связи, проверять антивирусом все новые файлы и делать многие другие вещи. Очень удобной является система автоматического выбора сайтов-зеркал. Под зеркалом (mirror) в данном случае подразумевается сайт, на котором находится необходимый вам файл. В некоторых случаях требуемый файл лежит на десятках серверов, скорость соединения с каждым из которых может различаться в десятки раз. Программа проверяет каждый такой сайт и скачивает файл с самого быстрого. Кроме того, в программу интегрирован браузер архивных файлов **ZipZilla**, позволяющий рассмотреть содержимое скачиваемого вами архива. Данная опция очень удобна в случае, когда вы не уверены, тот ли файл вы начали качать.

В программу встроена система каналов (Channels), позволяющая следить за обновлением сайтов, поддерживающих данную технологию. Помимо этого, **GoIZilla** позволяет искать ссылки на файлы в буфере обмена или даже на страницах, отображаемых браузером. Также хотелось бы отметить неплохую поисковую систему, позволяющую найти нужный вам файл на многих ftp-серверах. Необходимо сказать и о возможности расстановки приоритетов при скачивании нескольких файлов (более важные для вас файлы будут скачиваться быстрее остальных) и о возможности заранее "раскидать" скачиваемые файлы по директориям. Интерфейс программы довольно оригинален, в чем вы можете убедиться, взглянув на скрины. Правда, при первом знакомстве он может вызвать легкий шок у непосвященного человека. Впрочем, программа вызывает очень быстрое, почти наркотическое привыкание, так что пусть непривычный интерфейс вас не смущает.

ReGet v. 1.7

Разработчик: ReGet Software
Размер в Mb: 0.7
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.reget.com

Упрощенный режим – ничего лишнего

Пожалуй, эта отечественная (именно так!) программа является основным конкурентом "Гозилы". Говоря о ней, необходимо отметить, в первую очередь, большее удобство для начинающих пользователей. Данная программа имеет два режима: упрощенный и расширенный (по аналогии с Аськой). Первый режим содержит только самые важные функции и идеально подойдет новичкам, а второй предназначен для более подготовленных пользователей. Надо отметить, что многие аналогичные программы при скачивании файлов открывают кучу различных окон, в которых очень легко запутаться, а здесь вся информация о закачке выводится в одном окне. Этой программой очень удобно пользоваться при скачивании содержимого целых сайтов благодаря функции "Закачать все при помощи ReGet". Кроме того, программа отлично интегрируется с различными прокси-серверами, присутствует даже возможность автоматического определения их настроек. Очень интересна возможность полной автоматизации работы — программа может сама позвонить провайдеру, скачать нужные файлы и отключиться от сети, пока вы находитесь вне дома или спите. Однако ReGet не лишен недостатков — например, здесь нет функции поиска по ftp-сайтам и некоторых других полезных вещей.

Расширенный режим – выбор профессионала

GetRight v. 4.3.02

Разработчик: Headlight Software, Inc.
Размер в Mb: 3.2
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский*
www.getright.com

Неплохая программа, содержащая в себе все необходимые функции и составляющая неплохую конкуренцию своим коллегам. Из отличительных черт необходимо отметить наличие плагинов, найти которые можно на официальном сайте программы. Там же можно разжиться и различными скинами. Обращает на себя внимание и довольно забавное звуковое оформление, настраиваемое по вашему желанию. На сайте программы можно даже скачать звуковую схему для Windows, озвученную в том же стиле. **GetRight** долгое время сохранял лидирующие позиции в списках себе подобных, однако в последнее время стал забываться пользователями, причем совершенно незаслуженно. Из недостатков можно отметить довольно надоедливые просьбы зарегистрироваться при выборе некоторых скинов, а также большее количество баннеров, чем у конкурентов.

Net Vampire v. 3.9

Разработчик: Afreet Software Inc.
Размер в Mb: 0.8
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.netvampire.com

Относительно свежая программа, быстро набирающая популярность. Следует обратить внимание на очень простой и удобный интерфейс, выполненный в стиле "ничего лишнего". Из всех представленных программ эта обладает наибольшей "расширяемостью" — на сайте разработчика можно найти массу различных полезных плагинов для нее. Поиск файлов в этой программе выполнен на высшем уровне (практически по всем поисковым системам сразу), как, впрочем, и многие другие функции. Конечно, общий набор опций уступает таким монстрам, как **GolZilla** или **ReGet**, но большинству пользователей вполне хватит и представленных в программе возможностей. Могу лишь добавить, что ваш покорный слуга использует в основном именно ее.

FlashGet (JetCar) v. 0.88

Разработчик: Radiate Inc.
Размер в Mb: 1.2
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.amazesoft.com

Также довольно новая программа, выделяющаяся прежде всего хорошим механизмом скачки файлов. Не особо углубляясь в детали, скажу, что в процессе даунлоада файл разбивается на несколько частей (пакетов), каждый из которых передается отдельно от других. Такой механизм позволяет получить приемлемую скорость даже при работе с сильно перегруженным сервером. Помимо этого, стоит отметить возможность работы программы в групповом режиме скачивания файлов — в соответствии с маской. Например, указав программе скачать файлы с маской ***http://www.coolsite.ru/*.html***, вы получите все файлы с сервера ***www.coolsite.ru***, имеющие расширение ***.html**.

NetAnts v. 1.22

Разработчик: Lewis Hong
Размер в Mb: 0.9
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.netants.com

Симпатичная программа, содержащая все необходимые функции. Из отличительных черт стоит упомянуть поддержку скинов и достаточно забавный интерфейс. Кстати, в стандартном наборе "шкурок" есть даже скин **"GolZilla Style"**, сделанный специально для поклонников одноименной

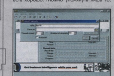


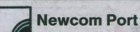
программы. Кроме того, для программы существует немало плагинов, причем многие плагины для других программ (**NetVampire**, **GetRight**) прекрасно работают и с **NetAnts**.

Octopus v. 3.1

Разработчик: Alexander Moskalyuk
Размер в Mb: 0.8
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский*
members.xoom.com/Moskalyuk/Octopus

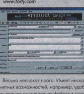
Скорость, скорость и еще раз скорость - вот девиз разработчика этой программы. И действительно, скоростные характеристики данного приложения впечатляют, особенно при работе с большими файлами, — но зато все остальное... В отличие от конкурентов, эта программа не умеет практически ничего, кроме скачивания, что не есть хорошо. Можно упомянуть лишь то, что **Octopus** - единственная программа из данного раздела, не требующая никаких форм оплаты... Правда, баннеры она все равно показывает — видимо, из принципа.





Download Wonder v. 1.52.072

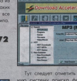
Разработчик: Forty Software
Размер в Mb: 1.2
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.forty.com



Весьма неплохая прога. Имеет несколько приятных возможностей, например, удобную фильтрацию поступающих файлов в соответствии с их содержанием (музыка, программы). Интересной ее особенностью является то, что размеры окна невозможно изменить нормальным способом — программа может быть только либо раскрытой на весь экран, либо минимизированной. Кроме того, окна Download Wonder выкидывали и другие "приятные" штучки. Впрочем, этот странный недостаток присущ только последней версии.

Download Accelerator v. 4.0.0.2

Разработчик: SpeedBit
Размер в Mb: 1.2
Лицензия: Freeware/Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.speedbit.com



Тут следует отметить очень интересную систему поиска файлов. Помимо стандартного поиска по названию файла (по категориям — музыка, файлы, программы, видео), программа содержит и некоторые необычные функции. Так, можно поискать самые новые на данный момент mp3 либо самые "горячие" (hot) программы и файлы. Кроме того, в программе присутствует крайне полезная опция автоматического выбора сайтов-зеркал, находящихся в одном географическом регионе с вами. Естественно, что связь с сервером, находящимся в соседнем с вами доме, будет лучше, чем с расположенным за тридевять земель. ■

P.S.

** — для программы существует русификатор, взять который можно с нашего диска.*



CD-Мания

Бесплатные версии всех перечисленных в статье программ вы можете взять с нашего диска.

C.S.M.
csm@igromania.ru

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

"Эра Водолея"



Главная новость месяца — продолжающиеся успешные продажи первой отечественной ролевой системы **"Эра Водолея"** от компании **"Проект 7"**. Книги разлетаются такими темпами, что в скором времени их не останется в продаже — придется печатать второй тираж. Так что поспешите приобрести — можете не успеть! А на подходе уже целая линейка продуктов, созданных на основе "Эры". Например — **"Эра Водолея: Университет"**, целая ролевая кампания, состоящая из нескольких связанных воедино приключений, происходящих в стенах Московского Государственного Университета им. товарища Ломоносова. Подробнее обзор правил "Эры", равно как и возможностей ее приобретения, читайте в посвященной тому статье в этом номере "Мании".

Очередная халява от Wizards of the Coast

Ребята из **Wizards of the Coast** *(www.wizards.com)* продолжают радовать нас халявой. Ныне на сайте ее столько, что создается впечатление, будто "Волшебники" решили подарить ролевикам буквально все, что в свое время было создано умельцами из TSR. В числе последних новинок — **Corsairs of the Great Sea** и **Caravans**, продукты, входящие в тематическую линию **Al-Qadim**.

Рейтинги

Наметившаяся в прошедшем месяце тенденция сохраняется — **D&D 3rd Edition** продолжает успешно конкурировать с карточными играми не только на европейском, но и на узкоспециализированном американском рынке, выбивая на места пониже продукты, традиционно направленные на штатовскую аудиторию. Ныне общее положение таково: лидирует **MTG** (сет **Invasion**), на втором месте снова **покемоны** (бустер-сет **Gym Challenge**), на третьем — как раз **D&D**. Четвертое и пятое места — бейсбол **MLB Showdown 200** и **X-Men**. Последнее наиболее удивительно в свете повышенного интереса к одноименному фантастическому фильму. Бывает — иначе и не скажешь. А **"Легенды Пяти Колец"** в рейтинг снова не попали по причине малой популярности. Неужели и их ждет печальная участь других, ранее закрытых TCG?

Ролевые новинки

С "Волшебниками" и так все ясно — им пока хватает базового сета D&D 3rd Edition. В **Steeve Jackson Games** (*www.sjgames.com*) что-то приуныли и ничего нового не выпустили. А вот **Palladium Books** (*www.palladiumbooks.com*) продолжает радовать. Например, взяли и переиздали одну из древнейших (и лучших) систем — **Heroes Unlimited**, равно как и кучу разнообразных дополнений к **Palladium Fantasy** и **RIFTS**. А что не стали издавать (или переиздавать) — выложили на сайт. Можно скачивать!



Модули по системе D20



После заявления "Волшебников", в котором разрешалось создавать новые ролевики на базе ее системы **D20** (напомню: она лежит в основе **D&D 3rd Edition** и **Star Wars**), на свет вылезло множество мелких новоиспеченных компаний, взявшихся строгать (иначе и не скажешь) полукустарные приключения, в которых используется новая система. Единственное, что оказалось достойным внимания — модуль **NeMoren's Vault** от **Fiery Dragon Games** (*www.fierydragon.com*). Советую скачать и поиграть.

Городская игра по книгам С. Лукьяненко

Сейчас в Москве проходит ролевая городская игра по произведениям Сергея Лукьяненко "Ночной Дозор" и "Дневной Дозор". Кто не читал — советую залезть на сайт ***www.rpg.ru*** и ознакомиться с правилами — вдруг захочется поучаствовать или самостоятельно сделать что-либо подобное! Из интересных моментов — каждый из участников получает игровые красные корочки с золотым тиснением и двуглавым орлом посередине. Выглядят эти корочки ну совсем как настоящие! Комментарии излишни... ■

Новости, связанные с Magic: The Gathering, читайте в рубрике после статьи по Invasion.



ΟΔΗΜΟΣ
ΘΑΘΗΝΑΙΩ

ЭПОХА БИТВ®
AGE OF BATTLES



ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» — КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ

C.S.M.

при деятельном участии и консультировании Вячеслава Макарова



ЭРА ВОДОЛЕЯ

О любви к дорогим машинам, или до чего доводит любопытство

Есть в природе такое техническое приспособление, как широкополосной радиосканер. Штука, прямо скажем, удобная. Хочешь — коммерческие радиостанции ловишь, музыку слушаешь. Или на "Маяк" настроишься, прогноз погоды узнаешь, новости. Либо же настраиваешься на частоты пейджинговых компаний. Но самое занятное и запретное лежит, пожалуй, в диапазоне 144-147 МГц, ибо там обитают радиопереговоры, чье авторство принадлежит сотрудникам нашей родимой милиции. Там подчас в общем потоке приказов и оперативных сводок иногда проскакивает *такое*!... Впрочем, судите сами, и учтите, что я вам этого не сообщал.

"...командир патрульной группы пятнадцать сержант Кирзаченко докладывает. Прибыли к автостоянке "Корчагинский Пролетарий". Начинаем осмотр гаражей..."

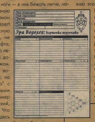
"...находимся в проходной. У двери обнаружен труп неизвестного мужчины в форме ведомственной охраны. Видимо, это охранник. На теле множественные ранения, нанесенные неким острым предметом, возможно, ножом. Голова на трупе отсутствует..."

"...сержант, это рядовой Сиверов. У двадцать четвертого гаража... черт... лужа крови. Похоже, просачивается из-под двери. Так... дверь приоткрыта... захожу... не понял, что это?!! Что за, твою... а-а-а!"

"...рядовой, рядовой! Глеб, что с тобой, отвечай! Что случилось? Боже, что это? Нее-е-ет!..."

Затем раздался звук выстрела, и связь оборвалась. Был слышен лишь голос дежурного, кричащего в пустой канал: ***"Что с вами? Отвечайте! Отвечайте!!!"***.

Странные переговоры, ничего не скажешь. Еще более странно, что эта автостоянка находится у меня под домом. И, что самое интересное, в гараже номер двадцать четыре находится моя машина: новенький, с иголочки, второй "Хаммер", предмет моей гордости и зависти соседей. Если с ним что-то случится!.. Не позволю! Так, кроссовки на ноги — в них бежать легче, накидываю кожаную куртку, в карман кладу "Desert Eagle" и запасную обойму — и, не дожидаясь лифта, бегом вниз, по лестнице, через дорогу, к гаражам. Интересно... ворота открыты, на въезде "Нива" с тонированными стеклами. Номер не московский, питерский. Что эта "Нива" здесь делает? Потом разберусь. Вот и проходная, но трупа нет, только лужа крови присыпана песочком. Кто это подсуетился? Тоже неважно... а, вот и мой гараж. Дверь нараспашку, изнутри какие-то песнопения доносятся...



В общем, то, что я увидел внутри, повергло меня в полнейшую прострацию. Во-первых, "Хаммера" моего не было — но присутствовала груда оплавленного металла, отдаленно его напоминавшая. Кругом — битое стекло. А вокруг — странного вида компания. Представьте себе: два двадцатилетних пацана с а-кэ-эмами и пятнадцатилетняя девчушка с крашеными в розовый цвет волосами, держащая в руках что-то вроде распылителя ядохимикатов. Плюс церковный батюшка в рясе, в одной руке Библию держит, другой — в воздухе кадилом какие-то пассы выделывает, и что-то на старославянском поет. А посередине, аккурат над останками "Хаммера", парит... нечто... больше всего на ПэкМэна из компьютерной игрульки похожее. Только коричневое, покрытое свалявшейся шерстью, с выпученными глазами и акульей пастью. Дальше все было инстинктивно: выхватываю пистолет и всаживаю этой твари промеж глаз всю обойму. ПэкМэн лопается и сдувается, как воздушный шарик. И исчезает. Пока я стою и медленно отсыхаю, та самая девица подходит ко мне и заявляет: "Что ж ты, так тебя, сделал, дурень? Если бы не ты, мы бы его уже уничтожили, а теперь его по всей Москве искать придется". И как врезала мне в солнечное сплетение... Что она хотела мне сказать, я понял чуть позже. И кто такие "мы", узнал, и кого эти "мы" преследовали, и даже непосредственно в охоте на него поучаствовал...

ПРИСЯГА

Я, гражданин России, вступая в ряды сотрудников Института Прикладной Экзофизики, торжественно клянусь быть хитрым, осторожным, умным и предприимчивым агентом, строго хранить государственную тайну, соблюдать законодательство Российской Федерации в частях, не противоречащих Уставу Института, беспрекословно выполнять Устав Института и приказы штабного и непосредственного начальства.

Я всегда готов по приказу Института выступить против любого врага российского народа, явного и неявного, видимого и невидимого, материального и нематериального, и, как агент Института, я клянусь защищать российский народ мужественно, умело, с достоинством и честью, не щадя своей крови и самой жизни и души для достижения полной победы над врагами.

Если же я нарушу эту присягу, то пусть меня постигнет суровая кара Института, всеобщая ненависть и презрение моих товарищей.

Утверждена
Исполняющим Особые Обязанности
Б. Ивановым

ОΔΗΜΟΣ
ΟΑΘΗΝΑΙΩ



Наши дни, наше время...

Астрологи давно говорили о приближении эры Водолея, о грядущем смещении духовных ценностей человечества, о возрождении древних знаний. Ушедшая эпоха Рыб не подготовила человечество ко встрече с Неведомым. Знаете ли вы о возможности сделки с бесами? Вы считаете, что ограбление с использованием экстрасенсорных методов воздействия — фантастика? И что сектантство — всего лишь безобидное умопомешательство? Что рассказы вашей бабушки о ведьмовских ритуалах — просто старческий маразм? Наконец, что ваш вчерашний собутыльник на самом деле — ангел во плоти? Наивные! Вы даже не представляете, что Неведомое — совсем близко, стоит лишь протянуть руку — и взять таящуюся в нем Силу. И что люди делали так на протяжении бесчисленных поколений, в большинстве своем используя приобретенные способности далеко не во благо своим ближним. И что в Неведомом обитают существа, совсем не дружелюбно относящиеся к нам, людям, вы также не догадывались?

Не догадывались об этом и сотрудники Института. До тех пор, пока Неведомое не пришло к ним на порог само.

Институт — бывшая когда-то легальной, хотя и глубоко засекреченной спецслужбой организация, в чьи задачи входит исследование Неведомого и, что важнее, предотвращение преступлений, совершаемых путем экстрасенсорных, магических, демонических или любых других сверхъестественных воздействий. Ныне Институт находится в глубоком подполье, о нем знают лишь избранные, да и они обладают далеко не полной информацией. Но сотрудники Института, как бы высокопарно это ни прозвучало, все так же стоят на страже нашей с вами безопасности. И собирают информацию, с тем чтобы рассекретить и предать ее огласке, когда придет время и человечество будет готово.

С чего все началось на официальном уровне? Полистаем кое-какие документы.

Выдержка из резолюции заседания ЦИК по результатам деятельности Комиссии по ликантропии и вурдалачеству от 31 октября 1920 года

"...также, учитывая выводы и рекомендации комиссии, ЦК РКП(б) постановил считать все сведения, касающиеся неизученных областей науки, именуемых необразованными слоями населения "магией", способными привести к росту суеверий и невежества. В связи с этим все сведения, касающиеся этих областей науки, объявляются секретными сроком на 100 лет как представляющие в случае разглашения угрозу РСФСР..."

Выдержки из постановления Пленума ЦК КПСС "О мерах по дальнейшему усилению изучения экзофизики" от 2 мая 1954 года

"...Поскольку работа Института Прикладной Экзофизики позволила обнаружить наличие прямой и непосредственной связи традиционных экзофизических технологий и явлений сверхчувственного восприятия, наблюдаемых у отдельных личностей, Пленум ЦК КПСС постановил передать все работы по изучению экзофизических технологий в ведение Четырнадцатого отдела Комитета государственной безопасности СССР, занимающегося изучением явлений сверхчувственного восприятия...

...признать все сведения о методиках сверхчувственного восприятия совершенно секретными на срок в 50 лет...

...признать все сведения о небелковой жизни в экзофизически наблюдаемой реальности совершенно секретными на срок в 50 лет..."

Что же случилось с Институтом, почему он находится в глубоком подполье, а его аббревиатура, в отличие, скажем, от ФСБ или ФАПСИ, никому ничего не говорит? Первым серьезным осложнением для Института стал роспуск Четырнадцатого отдела КГБ, выросшего из Восьмого специального отдела ГРУ, занимавшегося борьбой с паранормальными угрозами. Новое российское правительство слабо верило в сверхъестественное и, тем более, не собиралось финансировать сомнительные с его точки зрения проекты. К счастью, к 1991 Институт перешел на самоокупаемость, но лишение официальной поддержки оказалось весьма неудобным фактом. А затем был нанесен удар со стороны иномировых сил. Астрологи и ясновидящие давно использовались в Институте, интерпретация предсказаний оставалась достаточно спорной темой, и к ним не всегда прислушивались. За пренебрежение пришлось платить очень дорого. Неизвестная сила разрушила пространственный "карман" — секретную базу Института, располагавшуюся в закрытом городе Китеже. В схлопнувшемся "кармане" осталось несколько тысяч человек, а выделившаяся при этом энергия превратила находившуюся в нормальном мире часть здания в руины. Погибли бесценные архивы, десятилетиями собиравшиеся коллекции магических артефактов. Удар должен был стать для Института полной катастрофой. Но все сложилось несколько иначе.

Во-первых, сохранилась охрана института, состоявшая из бывших сотрудников Четырнадцатого отдела. Во-вторых, в катастрофе погибли далеко не все штатные маги и экстрасенсы, в частности — уцелели исследовательские группы. Наконец, бухгалтерский отдел, отвечающий за финансирование, сохранился в полном составе, так как располагался в нашем мире. И, что самое смешное, старшим по званию из выживших оказался именно бухгалтер, глава финотдела, **полковник Иванов**. На первом собрании после удара именно он был избран временно исполняющим обязанности директора, да так и остался на этом посту. Официально, в связи с гибелью большей части сотрудников, Институт был расформирован. Неофициально — работники Института не могли смириться с таким положением вещей, и Институт перешел на нелегальное положение. А финансирование — с ним проблем не возникло, так как была проведена гениальная операция по экспроприации золота партии из "закромов Родины", что обеспечило безбедное существование организации на годы вперед.

Каковы основные задачи Института? Банально, но — спасение мира. И в частности — России, от уже упомянутых внешних угроз и ано-

ЗНАК ЭФИРНОЙ ОПАСНОСТИ



мальных происшествий. Равно как и расследование преступлений, совершенных экзофизическими методами. И, самое главное, в перспективе — огласка всех данных об экзофизике как таковой, причем способом, исключающим социальную катастрофу.

Служащие института — далеко не святые и не рыцари в белых плащах. Статус Института под большим вопросом, он не является государственной организацией. У каждого из его работников есть свои причины делать то, что он делает, и патриотизм не возглавляет, а замыкает список. Движущие мотивы могут быть самыми банальными: месть, любопытство, пьянящее ощущение причастности к секретной службе, желание заработать (зарплата в Институте весьма высока по среднероссийским меркам). В качестве побуждающей причины может выступать даже некая изощренная философская концепция. Это неважно.

Важно то, что деятельность сотрудников Института направлена на соблюдение действующего Российского законодательства.

Не так страшен черт, как тот, кто его малюет

Ну что, страшно? Не догадались еще, зачем я все это рассказываю и о чем вообще идет речь? Поясняю, ибо после столь проникновенного изложения пришла пора раскрыть карты и расставить все точки над буквой "Ы". На самом деле все не так уж страшно: все приведенные факты есть ничто иное, как изложение содержания абсолютно нового для России продукта: **первой отечественной коммерческой ролевой системы**, называющейся **"Эра Водолея"**, от группы разработчиков, живущих под вывеской **"Проект 7"**. Написано все это именно таким образом, чтобы вы смогли глубже прочувствовать атмосферу сеттинга. Часть, где повествуется о злобном ПэкМэне и братке-радиолюбителе (кстати, предупреждаю, не вздумайте баловаться с радиосканнерами, это незаконно) — суть вводная легенда игрового персонажа. А жуткие рассказы про иномировую угрозу и Институт Прикладной Экзофизики — не более (но и не менее) чем описание сюжетной завязки.

"Эра Водолея" представляет собой новое слово в отечественной ролевой игре. Это — тот продукт, вокруг которого может реально сформироваться массовая культура ролевой игры. Почему? Отвечаю. Все дело в слове "коммерческая". Настольно-повествовательные ролевые игры в нашей стране существуют давно. Множество компаний и тусовок активно использует западные ролевые системы, в основном — пресловутую AD&D. Начиная с конца восьмидесятых, если не раньше, каждый мало-мальски уважающей себя Ведущий (некоторые претенциозно именуют себя Мастерами-Хардкорщиками), как минимум, переработал систему, по которой начинал играть (раз уж зашла речь, очень советую ознакомиться с Makkawity's Meowling Options, одним из лучших и наиболее проработанных дополнений для AD&D от К. Асмолова, материалы лежат на *www.rpg.ru*), как максимум — написал свою собственную.

Только вот в чем проблема... AD&D как система была, да и останется для многих пророком и богом в едином лице. Прочитав базовый материал и даже не удосужившись ознакомиться со всеми сеттингами и опциями (а иногда и вовсе ограничившись исключительно Бехолдерами и Балдурс Гейтами), Ведущий брался за гаечный ключ и из а-ди-эн-дишных запчастей пытался собрать что-то свое (непременно гениальное).

Но получалось как в анекдоте: после сборки систему забывали обработать зубилом и напильником. Поэтому на выходе имелись все те же уже поднадоевшие орки-гномы-эльфы, те же фэнтезевые замки с драконами, те же мясорубки с превосходящими силами противника в лице злобных магов и жрецов. Те же замкнутые сами на себя классы, те же непонятные и нереалистичные уровни, те же... много чего еще. Соответственно, очередная "идеальная и наигениальнейшая" система оказывалась лишь бледной калькой с оригинала, позволявшей играть лишь в рамках скопированного с оригинала сеттинга. Или детище было напичкано кучей никому не нужных математических формул и action-points, пригодных лишь для компьютерного псевдоролевика в стиле "всех убью — один останусь".

Как говорится, "что русскому хорошо — то немцу смерть". Это я к тому, что даже если бы TSR или другой производитель западных ролевиков соизволил выпустить перевод своей системы/сеттинга, ничего хорошего из такого деяния не получилось бы. Жаждущие поиграть ходили бы и облизывались на недоступные цены (тридцать баксов — не шутка, т.к. удешевление изданий вряд ли бы произошло). А если б и купили — то разочаровались. Что ни говори, эпоха канонического фэнтези уходит в прошлое, да и западная фэнтези-беллетристика никогда не была популярна среди широких слоев населения. *"Что это за книжка? Уродцы какие-то с мечами, заклинания, гоблины, рыцари — чушь! Это же для детей! Я лучше Воронина куплю, и детективы его дешевле, и сюжеты в них реалистичные"*.

Реалистичность — вот в чем все дело. Степень знакомства читателя с сюжетом на уровне подсознания. Приближенность к знакомому окружению. Не будем строить из себя аналитический отдел и долго и нудно рассуждать о причинах коммерческого успеха Головачева, Лукьяненко, Бушкова или тех же писателей детективного жанра. Причина проста и вынесена в заголовок предыдущего раздела. НАШИ дни, НАШЕ время. Куда легче воспринимается не гоблин, а бандюга из соседнего подъезда, не офицер имперской разведки, а эф-эс-бэшник, не городской стражник, а участковый. Читатель живет в описы-



ваемых в книге событиях и понимает мотивацию персонажей до мелочей. Это ему интересно, потому что понятно. И если читателю объяснить, что такое ролевая игра, ему захочется играть в то, что ему понятно и близко.

В роли такого вот ориентированного на российского потребителя продукта как раз выступает "Эра Водолея". В ней все привычно и узнаваемо, играть можно, даже не обладая сверхразвитым воображением: достаточно посмотреть сводку криминальной хроники и пару видеокассет об НЛО или подрывной деятельности сектантов — и завязка для модуля готова. А чтоб было интереснее, персонажи выступают не сами по себе, а в роли "неуловимых мстителей" — сверхзасекреченных агентов Института, борющихся с экзофизическими преступлениями и защищающими нашу Родину от иномирового зла. Согласитесь, куда приятнее отыгрывать именно такого персонажа, а не очередного безликого мага, киберманьяка или американского десантника.

Что стоит за антуражем?

Эх, люблю я об игровой механике поговорить — в конце концов, сам не одну и не десять игр создал. Так что меня хлебом не корми, дай только в чужом "движке" дырки поискать. Но... как ни странно, на этот раз такого не будет. На этот раз посвящать десять страниц описанию всех граней стогранного кубика и всех способов его применения я не собираюсь.

"Эра" обладает простым, удобным и интуитивно понятным "движком", реализуемым не с помощью заумных формул, таблиц, многостраничных правил боевки и двух килограммов разногранников. Из кубиков используется только шестигранный, а цифр как таковых весьма мало, и они не превращают содержимое мозга в финансовый отчет о прошедшей полвека назад посевной. Подход к смысловым категориям статистик хоть и стандартен для скилловых систем, но опять-таки прост. Имеем следующее.

Атрибуты. Их ровно семь (**Сила, Ловкость, Выносливость, Образование, Мышление, Уверенность, Везение**), и они представляют собой "костяк" персонажа. Названия говорят сами за себя. Сила, ловкость и выносливость — это, соответственно, физические данные. Образование — общие знания и эрудированность. То, что вы выучили в пятом классе средней школы или в аспирантуре — это все образование. Магия — наука, так что для занятий оккультными практиками образование ой как необходимо! Мышление — логический аппарат персонажа, интеллектуальные данные. Уверенность — это и уверенность в себе, и природная наглость, и, что важнее, сила воли. Так что именно от уверенности зависят экстрасенсорные способности. Наконец, везение... куда же без него! Только везение определяет, успеет ли персонаж найти бомбу до взрыва и обезвредить ее. Значения атрибутов находятся в рамках от единицы до шести.

"Эра" — система, основанная на умениях, а не на классах с уровнями, так что сейчас упомянем именно об умениях. В данном конкретном случае они называются **навыками**, в системе их достаточно, каждое зависит от одного из атрибутов. Встречаются и такие привычные, как "бокс" или "медицина", и такие навороченные, как "эзотерика", "авиация" или "полиграфия". Как и в случае с атрибутами, значения навыков варьируются от единицы до шестерки. Или, если персонаж умением не обладает, то значение будет нулевым.

Особенности. Это что-то новенькое для любителей AD&D (в GURPS, Palladium Books, Fading Suns и других системах аналог особенностей давно существует). Особенность — это все, что угодно, если это "что угодно" нельзя выразить путем атрибутов и навыков. Например — аллергия. Или близорукость. Или иммунитет к магии. Или еще что-нибудь подобное. Полезная штука, поскольку мало того, что интересна, но еще позволяет более детально моделировать способности персонажа. Особенности могут быть и полезными, и вредными, и просто жизненно необходимыми.

Классов или чего-то подобного в "Эре" нет. Зато прописаны несколько архетипов, обычных для нашего мира: солдат, хакер, журналист (хе-хе) и другие. Архетипы помогут при ускоренном создании персонажа, так как и атрибуты, и навыки, и особенности для них уже прописаны. Если нет желания пользоваться готовеньким — создать собственного персонажа (или даже новый архетип) легче легкого. И делается это так...

Плюшки как универсальное средство...

Плюшки в контексте "Эры" — не диетический продукт, а... как бы так попроще сказать... очки для создания персонажа, приобретаемый опыт, очки для развития уже существующих атрибутов и навыков, некая внутриигровая "валюта", за счет которой приобретается более крутое оружие, магические артефакты и связи в высших эшелонах власти. В начале игры играющий получает некоторое количество плюшек, например, сто или восемьдесят пять. Тратя их, он "покупает" очки в атрибутах и навыках, получает особенности (собственно, вредные особенности вроде никотиновой зависимости как раз дают дополнительные плюшки, которые можно потратить на что-то еще). Количество плюшек, которое необходимо потратить на приобретение чего-либо, указано отдельно в каждом случае. За выполненные задания персонаж снова получает плюшки, которые снова тратит на собственное усиление и развитие. Так что плюшки — это весьма вкусно и полезно, хоть и без сахара.



...и шестигранник как оружие пролетариата

Многогранные кубики в России купить непросто. Производить самостоятельно и продавать вместе с книгой — просто глупо. Так что все ситуации в "Эре" обсчитываются только с помощью шестигранников, которые продаются даже в табачных киосках. Мой вам совет — купите штук десять или пятнадцать, понадобится.

Расчеты в системе ограничены лишь теми ситуациями, когда требуется использовать то или иное умение, в частности — во время боя. Вообще, хоть "Эра" и скилловая система по сути своей, она тяготеет к кинематично-повествовательному стилю. В ней не следует кидать, как в GURPS, кучу кубиков, чтобы открыть банку с пивом или перейти улицу на зеленый свет. Без расчетов не обошлось, но реально нужны они, повторюсь, лишь в критических ситуациях, оставляя ведущему значительный простор для фантазии.

Вариант первый. Заявка на действие против некоего уровня сложности. Суммируются значения применяемых в данный момент атрибутов, навыков, модификаторов (т.е. ситуационных бонусов и пенальти) и кидается столько шестигранников, чему равна сумма всего перечисленного. Если получившееся число больше порога уровня сложности — то заявка успешно реализована.

Вариант второй. Активное противодействие двух существ друг другу. В принципе, все то же самое: суммируется все, что только можно (используемые атрибуты, навыки, модификаторы) для каждого из противоборствующих существ, за каждого кидаются кубики, чья сумма больше — тот и победил. Частным случаем противоборства является бой.

Боевка в "Эре Водолея" также проста. Сам по себе бой делится на ***раунды*** — отрезки времени протяженностью в несколько игровых секунд. Персонажи совершают свои действия согласно своей ***инициативе***; количество действий в принципе не ограничено, но второе и последующие совершаются с возрастающим пенальти к вероятности успеха. При каждой атаке происходят проверки по принципу "существо против существа", используемые атрибуты и навыки могут варьироваться. Например, "стрельба" против "уклонения", если персонаж стреляет в демона, а демон старается сбежать. Или "сила" против "силы" и "бокса", если персонаж, не умеющий драться, на свою голову повстречал гопника, который драться как раз умеет. В любом случае, если атака успешна, наносится определенный вред, зависящий от все тех же кубиков. В зависимости от выпавшей суммы жертва получает одну из ран: легкую, тяжелую или смертельную, либо же просто царапину. Разные существа могут выдержать различное количество ран, и рамки, отделяющие категории ранений одно от другого, также различны. В первую очередь это зависит от физического облика существа. Чем хороша такая боевка — опять-таки тем, что при минимуме вычислений больше реального времени можно отвести на обдумывание тактических маневров.

Другие вкусности

Вот и вся механика. Как и говорил, просто и доступно. Теперь пару слов о том, что еще можно найти в книге, кроме правил. Перечисляю: описание предметов, оружия, средств передвижения, заклинаний, ритуалов, экстрасенсорных способностей, монстров и союзников. Плюс небольшой модуль, рассчитанный на ознакомление с системой. Плюс листок персонажа (желательно его ксерокопировать). И в качестве одного из пикантных дополнений — иллюстрации и небольшой комикс, выполненные в стиле аниме. Что бы злопыхатели ни говорили, аниме — здорово! И в "Эре" смотрится. Более того, если бы графическое оформление было исполнено в другом стиле, значительная доля колорита исчезла бы. В итоге пробрало даже меня, да так, что пришлось лезть в Сеть, скачивать арт, распечатывать и раскрашивать вручную (в принтере кончились цветные чернила). Дописывал эти строки я под насмешливым взглядом Минако Айно...

Где достать?

Есть два варианта. Первый — связаться непосредственно с авторами (***www.project7.ru***). Второй — заказать у нас. То есть через "Игроманию". Можно и по почте, и через сайт (договорившись с разработчиками, мы решили помочь в распространении игры). Есть еще вариант похода в книжный магазин, в секцию фантастики. Это для тех, кто писать ленится.

Благодарности и кое-что еще

Авторам: **Е. А. Медведеву** и **В. В. Макарову**, равно как и всем остальным, работавшим над выпуском **первой отечественной коммерческой ролевой системы**. Дополнительная благодарность **В. В. Макарову** за помощь при написании статьи. Отдельное спасибо **Минако Айно**, без ее поддержки вообще статья бы не получилась. ■

P. S. Помните: "Эра Водолея" — всего лишь игра. Все описанное, включая Институт, персонажей, заклинания, аномальные явления — вымышлено, и все возникающие аналогии — не более чем совпадение. Хотя... в каждой шутке есть *лишь доля* шутки...

Саша Яценко
a.y@softhome.net

РАЗБОР INVASION

ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА В MAGIC: THE GATHERING

Как и обещалось в предыдущем номере, представляю вашему вниманию описание карт, которые, скорее всего, найдут применение в новом Type 2. Для экономии журнального пространства я привожу только названия карт. Их подробное описание вы сможете найти на компакт-диске — если не ошибаюсь, там находится соответствующий довесок к Magic Suitcase.

Не претендуя на абсолютную правильность суждений, что и понятно, в этой статье я постарался привести все более-менее играбельные карты. Но, конечно же, будущее еще откроет непознанные пока что возможности некоторых других карт, оставшихся за пределами данной статьи, и изменит ценность приведенных. Колодостоители пока еще осваивают новый сет, отыскивая хитрые и нестандартные применения его картонным представителям.

Карты нового сета

Crimson Acolyte, Obsidian Acolyte

Весьма полезные существа. Скорее всего, найдут себе применение в сайдборде многих белых и белосодержащих колод.

Crusading Knight, Marauding Knight

Несмотря на значительную стоимость, рыцари способны нанести очень много вреда противнику. Видимо, им также уготованы места в некоторых сайдбордах.

Dismantling Blow

В бело-синих контрольных колодах (в широком применении которых мы не сомневаемся) возникнет настоятельная необходимость восполнять карты из библиотеки. Данная карта, помимо полезного эффекта, способна справиться и с этим. Хотя и не уверен, что это лучше, чем простой Disenchant.

Harsh Judgment

Несмотря на существование Ivory Mask, в некоторых более-менее агрессивных колодах лучше играть данной картой, так как по идее она должна справляться почти со всеми красными колодами.

Rout

Напрашивается прямая аналогия с Wrath of God, который хоть и на одну ману дешевле, но обязательно играется как Sorcery. Но в то же время у Rout есть дополнительное применение, например, возможность сыграть его в конце хода противника, что может быть весьма полезно.

Blind Seer

С этой картой можно делать много чего интересного: спасать существа от черных методов убийства, использовать ее вместе с Stromgald Cabal, спасаться от Story Circle и т.д.

Disrupt

Эта замечательная карта может откаунтерить массу заклинаний противника, а если он будет на нее закладываться, то окажется вынужден играть медленнее. Надо заметить, что карта берется всегда, даже если противник доплатил одну ману.

Exclude

Пока все выглядит так, что большинство колод будут построены на существах, поэтому применение данной карты окажется весьма эффективно.

Fact or Fiction

К сожалению, напрашивается сравнение с картами Impulse и Stroke of Genius, которое не в пользу Fact or Fiction. Тем не менее, возможность взять две-три карты еще никому не мешала. К сожалению, пока неясно, насколько важно то, что противник увидит эти карты.

Mana Maze

Ограничивает возможности противника и в то же время не мешает нам, если была учтена при построении колоды. Эта карта замедляет быстрые колоды и делает невозможным откаунтерить заклинания синего цвета.

Opt

Дешевый способ пролистать свою колоду и добраться до нужной карты. Хотя, на мой взгляд, Brainstorm лучше.

Prohibit

Не самый плохой Counterspell, хотя и с ограниченными возможностями. Преимуществом является то, что Prohibit требует всего одну синюю ману, а это важно в многоцветных колодах.

Sway of Illusion

Применяется примерно так же, как и Blind Seer, но позволяет нам взять карту и стоит существенно дешевле. Но надо заметить, что Sway не бегает в атаку.

Teferi's Response

Специальная карта, выпущенная, судя по всему, против Rishadan Port. Также весьма полезна против Stone Rain и ему подобных.

Wash Out

К сожалению, это Sorcery. Но вполне может выиграть игру, вернув в нужный момент противнику в руку всех его существ.

Addle

В отсутствие Duress может оказаться вполне играбельной. Но учитывая то, что, судя по всему, будет довольно много двухцветок, существует вероятность "не попасть" по карте противника.

Cremate

Почти единственный способ в нынешнем Type 2 справляться с картами типа Hammer of Bogardan и Pyre Zombie.

Do or Die

Дешево и сердито. К сожалению, не хватает Diabolic Edict, а также смущает тот факт, что для этой карты нужно как минимум два существа.

Dredge

Одна из самых милых карт в ответ на Dominate. К тому же можно просто "пролистать" ненужную землю.

Phyrexian Delver

Вполне возможно создание реаниматорской колоды, в которой будет лежать этот парень. Но как-то все это довольно туманно... Надо сбросить большое и полезное существо на кладбище, сколдовать Делвера, да еще и выжить при этом.

Ravenous Rats

Создают card advantage, т.е. преимущество по картам. Хотя сами по себе довольно маленькие, но могут разбить всю руку, если используются вкупе с картами типа Haunted Crossroads.

Spreading Plague

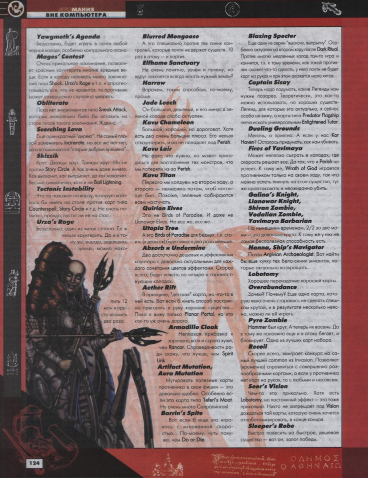
Довольно неплохо положить эту карту на стол против быстрых колод. Но, к сожалению, чудо стоит целых 5 ман, и непонятно, успеем ли...

Tsabo's Decree

Очень милая вещь, но преимущественно против Ребелей, повстанцев из Масочного блока.

Twilight's Call

Опять же — в несуществующий реаниматор. Правда, стоимость внушает глубокие опасения. Да и набивать свое кладбище хорошими существами довольно сложно.



Yawgmoth's Agenda

Безусловно, будет играть в почти любой черной колоде, особенно контрольного плана.

Mages' Contest

Очень прикольное заклинание, позволяет красным каунтерить многие вредные вещи. Если в колоду напихать много заклинаний типа Shock, Urza's Rage и т.п. и опротестовывать все, что не нравится, то противник может совершенно случайно умереть.

Obliterate

Пока нет энчантментов типа Sneak Attack, которые желательно было бы оставить на столе после такого заклинания. Ждем-с.

Scorching Lava

Еще один красный "директ". Не самый плохой заменитель Incinerate, но все же нет-нет, да и вспоминаются "старые добрые времена".

Skizzik

Крут. Дважды крут. Трижды крут. Но не против Story Circle. А так очень даже ничего. Как выскочит, как выпрыгнет, да как наваляет. Весьма симпатично, хотя и не Ball Lightning.

Tectonic Instability

Что-то похожее на карту, которую хотелось бы иметь на столе против карт типа Counterspell, Story Circle и т.д. Не очень понятно, правда, пустят ли ее на стол.

Urza's Rage

Безусловно, один из хитов сезона. Ее ж нельзя каунтерить. Да и к тому же, иногда, задавшись целью, можно накопить 12 ман и просто вломить два раза.

Blurred Mongoose

А это специально против тех синих контролей, которые почти не держат существ. 10 раз в атаку — и партия.

Elfhame Sanctuary

Не очень понятно, зачем и почему, но вдруг захочется всегда искать нужные земли?

Harrow

Впрочем, таким способом, по-моему, проще.

Jade Leech

Он большой, дешевый, и его минус в зеленой колоде слабо актуален.

Kavu Chameleon

Большой, хороший, но дороговат. Хотя есть два очень больших плюса. Его нельзя откаунтерить, и он не попадает под Perish.

Kavu Lair

Не факт, что нужно, но может пригодиться для восполнения тех монстров, что мы потеряли из-за Perish.

Kavu Titan

Первого мы колдуем на втором ходу, а второго — немножко потом, чтоб потолще был. Похоже, зеленые собираются всем настучать.

Quirion Elves

Это не Birds of Paradise. И даже не Llanowar Elves. Но все же, все же.

Utopia Tree

А это Birds of Paradise для бедных. Т.к. стоить (в деньгах) будет явно в два раза меньше.

Absorb и Undermine

Два достаточно дешевых и эффективных каунтера с довольно актуальными для каждого сочетания цветов эффектами. Скорее всего, будут лежать по четыре в соответствующих колодах.

Aether Rift

В принципе, "детская" карта, но что-то в ней есть. Вот если б иметь способ постоянно пригонять в руку хорошие существа... Пока я вижу только Planar Portal, но это как-то уж очень дорого.

Armadillo Cloak

Неплохая прибавка к зарплате, хотя и строго хуже, чем Rancor. Справедливости ради скажу, что лучше, чем Spirit Link.

Artifact Mutation, Aura Mutation

Мутировать полезные карты противника в свои фишки — это довольно удобно. Особенно если это карта типа Teferi's Moat. Ну очень много Сапролингов!

Barrin's Spite

Вот если б еще это игралось с мгновенной скоростью... По-моему, чуть похуже, чем Do or Die.

Blazing Specter

Еще один из серии "выскочу, выпрыгну". Особенно актуален на втором ходу после Dark Ritual. Против многих медленных колод там-то игра и кончится, т.к. к тому времени, как такой противник сможет что-то сделать, у него почти не будет карт на руках и при этом окажется мало хитов.

Captain Sisay

Теперь надо подумать, какие Легенды нам нужны позарез. Теоретически, это как-то можно использовать, но хороших существ-Легенд, для которых это актуально, я сейчас особо не вижу, а карты типа Predator Flagship легче искать универсальным Enlightened Tutor.

Dueling Grounds

Мелочь, а приятно. А если у нас Kor Haven? Осталось придумать, как нам убивать.

Fires of Yavimaya

Может неплохо сыграть в колодах, где скорость решает все. Да так, что и Perish не успеет. К тому же, Wrath of God играется противником только на своем ходу, так что можно успеть пихнуть на стол существо, тут же проатаковать и неожиданно убить.

Galina's Knight, Llanowar Knight, Shivan Zombie, Vodalian Zombie, Yavimaya Barbarian

По нынешним временам, 2/2 за две маны — это довольно круто. К тому же у них не самая бесполезная способность есть.

Hanna, Ship's Navigator

Почти Argivian Archaeologist. Вот найти бы еще кучку тех бело-синих энчантов, которые актуально возвращать...

Lobotomy

Хорошее переиздание хорошей карты.

Overabundance

Зачем? Почему? Еще одна карта, которую явно очень старались не сделать слишком крутой, и в результате несколько неясно, можно ли ей играть.

Pyre Zombie

Hammer был крут. А теперь их восемь. Да к тому же половина еще и в атаку бегает, и блокирует. Одна из лучших карт набора.

Recoil

Скорее всего, выиграет конкурс на самый лучший common из Invasion. Позволяет (временно) справляться с совершенно разнообразными картами, а если у противника нет карт на руках, то с любыми и насовсем.

Seer's Vision

Чем-то это прикольно. Хотя есть Lobotomy, но постоянный эффект — это тоже прикольно. Никто не запрещает под Vision дождаться той карты, которую очень хочется отлоботомизировать, в конце концов.

Sleeper's Robe

Быстро повесить на быстрое, дешевое существо — вот он, залог победы.

Stalking Assasin

Вполне допустимо, что будет играть в нынешнем (более медленном) Типе Два. Хотя и есть неприятная вредная привычка притягивать к себе Shock и иже с ним.

Sterling Grove

Ничем не плохо, по-моему. Либо Enlightened Tutor, либо довольно полезный эффект.

Teferi's Moat

А сейчас все твои существа стали бесполезными, ха-ха. Правда, не решает полностью проблему двухцветных колод, а также, например, Kavu Chameleon.

Void

Бум по башке! И нет почти никого. Особенно неприятно, когда накрывает сразу нескольких. А сейчас, дети, расскажу вам сказку. Вначале был Nevinyrral's Disk. Он был слишком крут, поэтому его сменил Powder Keg. Который тоже оказался слишком крут, вот поэтому мы теперь и играем всякими странными картами за пять ман.

Juntu Stakes

А это специально против птиц и эльфов разных. А то ишь тут, ману давать вздумали...

Tsabo's Web

Еще один ответ Чемберлена на Rishadan Port, Dust Bowl и т.д. Причем доступен любому цвету...

Planar Portal

Почти Demonic Tutor. Почти... Безусловно, решит игру в очень затянутой партии двух контролей, но абсолютно бесполезен в начале игры.

Coastal Tower, Elfhame Palace, Salt Marsh, Shivan Oasis, Urborg Volcano

А вот тут Визарды — умницы. Давно было пора выпустить земель, позволяющих играть многоцветными колодами.

Keldon Necropolis

Будущее этой карты пока в тумане, но уже сейчас понятно, что где-то и как-то все-таки удастся ее удачно применить.

Отдельные темные личности

Reya Dawnbringer

Ну очень хороша... Ну очень дорогая... Вот ее бы среанимировать... Но Холмс, как?

Devouring Strossus

Ну очень ужасен... Ну очень дорогой... Вот его б среанимировать... Но Холмс, как?

Crypt Angel

А оно нам надо? А что, может, и надо... Не очень хорошо, но как-то неплохо... Посмотрим.

Death or Glory

А может, это оно? Не, все-таки не оно... Или?..

Reviving Vapors

Вместе с Fact or Fiction способен относительно быстро прорывать колоду, а также сбрасывать всякое на кладбище. Может, и будет играть вместе с Death or Glory, чем черт не шутит.

Итого

Как (иногда) заметно, судя по всему, играть будут различными двухцветками, причем дружественных цветов. Во всех дружественных цветовых сочетаниях появились довольно хорошие карты. Естественно, не надо сбрасывать со счетов и новые "двойные" земли, облегчающие задачу разноцветного мага. Посмотрим, насколько эффективными будут новые колоды по сравнению со "старыми добрыми" типа Ребелей. Возможно, что карты типа Rishadan Port и в особенности Dust Bowl очень сильно затруднят игру небазовыми землями. Но, судя по всему, набор получился не из худших (полбалла к рейтингу, выставленному в предыдущей статье, ему можно докинуть) и даже привнес несколько свежих идей. ■

Magic: The Gathering

НОВОСТИ ОКТЯБРЯ



● **Происходит Рочестер Драфт. Карту берет Саша Яценко, хорошо знакомый нашим читателям по MTG-статьям в рубрике.**

28 и 29 октября на благословенной финской земле в провинциальном городе Хельсинки состоялся ГранПри в формате Sealed deck — один из немногих крупных Limited турниров. Для россиян это была первая крупная вылазка на международные соревнования, благо в Финляндию съездить более реально, чем в Штаты или Японию. И, как показала практика, политика "задавим противника массой" принесла свои результаты — эта поездка стала первым более-менее удачным выступлением наших игроков на международных соревнованиях. Всего покорять горячих финских парней отправилось около 30 игроков из Москвы, Питера и Киева.

Турнир проходил в два дня: Sealed deck в первый и Rochester draft для топ-64 во второй день. Во второй день умудрились попасть сразу пятеро российских игроков (если, конечно, можно причислить к россиянам киевлянина Андрея Рыбальченко). Из них лучшего результата добились питерский игрок **Константин Сперанский** (25 место), москвич **Александр Страхов** (26 место) и **Андрей Рыбальченко** (29 место). Таким образом, впервые наши ребята сумели "попасть в деньги" — на ГранПри призовыми являются первые 32 места.



● **Константин Фирсов (чемпион России; слева) против Джакуба Слемра (известнейший игрок, среди прочего — 4-е место мира в 1999-м; справа)**

Победителем же турнира стал **Ноа Бокен (Noah Boeken)**, нынешний чемпион Европы, который блестяще играет в этом сезоне.

Кстати, как стало известно из источников, близких к официальным, в апреле в Москве пройдет ГранПри в формате Standard — Type 2. И если турнир действительно состоится, это будет лучшим подтверждением того, что и в России Мэджик наконец-то перерос статус развлечения и стал серьезным спортивным явлением. ■

Фотографии, сделанные мной на турнире, вы можете лицезреть рядом с этим микрорепортажем.

JGran-21 (jgran@mail.ru)



JGran-21
jgran@mail.ru



Соломон Драфт

Состязание умов

Зачем это нужно

У людей, предпочитающих играть в Мэджик дома, а не на турнирах в клубах, рано или поздно возникает проблема: старые добрые колоды набили оскомину, за новыми картами ехать не хочется (да и не знаешь, что именно тебе нужно), а потому играть становится все менее и менее интересно. Можно, конечно, потратить еще кучу денег, купить множество карт и составить несколько новых колод, но поиграть-то хочется именно сейчас, а не через месяц, когда будут лишние деньги, идеи для колод и время съездить за картами. А потому для таких бедолаг придумано множество способов разнообразить игровой процесс, не прибегая к дополнительным тратам. Одним из самых увлекательных и сложных является "Соломон Драфт".

Что для этого нужно

Да, собственно, ничего особенного. Для одного соломоновского набора вам понадобится 90 карт "Магии", равномерно поделенных по цветам. Постарайтесь, чтобы карт-существ было в полтора-два раза больше, чем остальных заклинаний. Чаще всего для "Соломона" берут по 9-11 существ каждого цвета, по 5-6 заклинаний, а остальное добирают различными артефактами. Теперь хорошенько перемешайте все карты и разделите на 9 частей по 10 карт в каждой. Разумеется, карты должны лежать рубашками вверх, чтобы игроки их не видели.

Как это играется

"Соломон Драфт" — это дуэль между двумя игроками. Перед играющими выкладывается 9 стопок по 10 карт, после чего броском монетки или кубика определяют, кто будет начинать игру (выигравший монетку игрок может начать первым или принудить оппонента начинать первым). Первый игрок выбирает любую стопку карт и раскладывает ее на столе в открытую (т.е. рубашками вниз). После чего он делит карты из стопки на две части (части не обязательно должны быть равномерными — иногда в одной части остается только одна карта, а в другой — девять). После того, как первый игрок разделил стопку на две части, второй игрок выбирает, которую из стопок он возьмет себе. Затем игроки меняются ролями: второй игрок выбирает стопку и делит ее на две части, а первый выбирает, какую часть он возьмет себе. После того, как поделены все 90 карт, игроки составляют колоды из тех карт, которые они набрали в процессе драфта. В колоду можно добавлять сколько угодно базовых земель, главное — суммарно в ней не должно быть менее 40 карт. Больше можно, меньше — нет.

Несколько тонкостей

Лучше, чтобы "Соломон Драфт" для вас собирал посторонний человек — игроки не должны знать, какие карты им предстоит разыгрывать. На каждый брокен (словечко означает очень сильную карту, которая способна сделать игру) должен быть свой способ борьбы. Например, если вы положили очень много артефактов, позаботьтесь о том, чтобы было достаточно средств для их уничтожения. А если у вас в Соломоне лежат мощные существа, должно быть несколько эффективных способов убить их. Особый шик "Соломон Драфту" придают карты, которые между собой комбинируются (например, Hermetic Study и Horseshoe Crab или Pestilence и Circle of Protestion: Black). И самое главное — в "Соломон Драфт" очень не рекомендуется класть бесполезные карты, иначе играть станет не столь занимательно.

Откуда это взялось

Ежегодно компания Wizards of the Coast проводит турнир для шестнадцати самых сильных игроков мира — "Magic Invitation". Туда приглашаются: чемпион мира; игрок, имеющий максимальный рейтинг; человек, набравший больше всего Pro Tour Points; другие "звезды" MTG. Четверо счастливчиков определяются всеобщим голосованием на сайте. Призом на таком турнире является право придумать собственную карту, которую потом выпустят в очередном сете. В течение недели игроки соревнуются в мастерстве, причем играют они не обычные турниры, а некие особенные. Одним из таких необычных форматов и является "Соломон Драфт". А потому каждый раз, собирая дома для себя или друзей "Соломон Драфт", проникнитесь собственной крутизной и помните, что сейчас вам предстоит играть наиболее сложный и необычный турнир из всех существующих форматов.

Осталось добавить, что в клубах "Соломон Драфты" обычно не играются. Впрочем, исключения есть — например, клуб "Лотус" в Москве, где можно прийти вдвоем и заказать себе партию (там это стоит денег, но очень небольших).

В следующих номерах "Мании" мы расскажем про другие необычные формы Magic: The Gathering. На очереди правила мультиплеера, "самоубийственные" турниры и многое прочее. ■

archer@igromania.ru



Когда оживает история

Не приходилось ли вам, читая о какой-нибудь глобальной бойне, имевшей место в истории человечества, предаваться размышлениям о том, как бы вы повели себя на месте того самого именитого полководца, который так бездарно угробил вверенные ему войска державы? Или же, наоборот, воображать себя одноглазым погонщиком французов по территории России начала 19 столетия? Или же — Александром Невским, успешно объяснявшим немцам прелести моржевания в прорубях на Чудском озере? А может, ваше воображение шло дальше, и вы прикидывали, смогли бы вы выстоять против полчищ Чингисхана с десятком "Катюш" и парочкой БТР... впрочем, это уже из другой оперы. Хотя, в принципе, возможно все.

Ближе к сути. Компания **"Звезда"**, прежде (да и сейчас, собственно) занимавшаяся выпуском сборных пластмассовых моделей, совершенно неожиданно для всех впервые на отечественном рынке выпустила сразу два настольных воргейма. Более того — сделала один из них расширяемым, т.е. с возможностью докупать фигурки для воссоздания на картонном поле боя самых разных исторических (или уж как вам захочется) битв. Не уступая зарубежным аналогам, игры продаются за более чем приемлемые деньги и, естественно, реализованы на русском языке.

Изучив обе игры и будучи крайне заинтригованными, мы обратились к генеральному директору "Звезды" **Константину Кривенко** за разъяснениями, что и как. В ходе разговора созрела идея сделать в "Игромании" цикл статей по обеим играм: **"Эпохе битв"** и **"Тексостратегии: Ледовое побоище"**. В этом номере я представляю вашему вниманию интервью, позже взятое мною у Константина, а в следующих номерах мы подробно разберем, что представляют собою оба воргейма, в особенности — "Эпоха битв".

Как все начиналось

Константин оказался приятным собеседником и поведал массу всего интересного. Гораздо больше того, что вы обнаружите в данной статье. Поэтому еще раз оговорюсь, что сейчас ставлю перед собой цель только познакомить вас с обоими проектами, а детальный разбор игр начнется в следующем номере. Приступим.

Игромания: *Для начала расскажите, пожалуйста, об истории фирмы.*

Константин Кривенко: *Компания была создана в 1990 году на базе, как бы странно это ни прозвучало, завода шлифовальных станков в Москве. Выпускали различные товары. Я сам увлекался моделями, и — мне очень хотелось наладить их выпуск в Советском Союзе. В то время в стране производились модели очень невысокого качества, а их ассортимент оставлял желать лучшего. В 1991 году вышел первый набор в масштабе 1 к 35 "Солдаты Красной Армии", за ним последовали самолеты, танки... В 1993 году производство было расширено, появилась возможность повысить качество моделей, была начата разработка большого количества новых миниатюр. В эти дни, например, выходит макет новейшего самолета Су-37 "Беркут".*

ИМ: *А как ваша компания докатилась до жизни такой, другими словами — пришла к идее производства настольных игр? Ведь, как может показаться, это должен был быть совершенно несвойственный для вас род деятельности!*

КК: *Да вы же и виноваты, собственно говоря! Мы начали выпуск миниатюр солдатиков в масштабе 1 к 72, но сами по себе они представляют интерес только для коллекционеров. А тут как раз в вашем журнале в 10 номере за 1999 год написали, что "...отечественная промышленность положила на воргеймы...". Статья была интереснейшая, и так получилось, что мы решили заняться этим интересным направлением, создав игру на базе выпускаемых нами миниатюр. Так появилась "Гексостратегия".*

Действительно, в десятом номере за тот год была опубликована огромная статья хорошо известного в игровой журналистике **Андрея Алаева**, душой и телом преданного воргеймам, о том, какова ситуация с ними в России, что собою реально воргеймы (и в первую очередь настольные) представляют, кто в них играет и так далее. Статья была написана безумно интересно, и, прочтя ее, было трудно не заделаться поклонником этого достаточно неординарного и трудновоспринимаемого в широких кругах жанра.

Впрочем, воргеймы в компьютерной реализации никогда в России особой популярностью не пользовались (за рубежом дело обстоит несколько по-иному). А про настольные у нас мало кто знает. Точнее, знать-то знают, но где их взять, как поиграть и с какого конца вообще к этому делу заходить... Теперь ситуация меняется. В корне. Благодаря "Звезде", взявшейся за нелегкий путь приведения жанра в нашу страну.

Положение дел в настоящем

ИМ: Скажите, а почему вы параллельно с "Гексостратегией" стали разрабатывать "Эпоху Битв"?

КК: *Сама по себе "Гексостратегия" — законченная игра без возможности развития. Поняв это,*



8501 СРЕДНЕВЕКОВАЯ КРЕПОСТЬ
(4 башни + 3 стены + стена с воротами + игровые карточки)

мы решили разработать более гибкую систему. В итоге получилась "Эпоха Битв", игра, которая в рамках правил позволяет проводить сражения с разными стартовыми наборами войск, количеством и боевыми характеристиками воинов. "Эпоха битв" не привязана к конкретной карте поля боя и дает возможность смоделировать разные варианты расстановки сил в любом сражении. При желании можно провести бой между греками и русской дружиной, правила этого не запрещают.

***ИМ:** При разработке правил брали ли вы за основу правила других настольных воргеймов, к примеру, Warhammer Fantasy Battle?*

***КК:** Нет. То есть мы, конечно, знали про эту систему, но при разработке на нее не ориентировались. Правила разрабатывались, основываясь в первую очередь на исторических данных, делался упор на реалистичность. Хотя в некоторых случаях пришлось пойти на упрощения в ущерб историчности. И только после выработки основного свода правил мы подробно ознакомились с аналогичными системами и внесли ряд незначительных поправок, подсказанных нам правилами подобных игр.*

Страна у нас такая, что очень часто творческие способности разработческих групп заканчиваются на том, чтобы подсмотреть, как это сделано "там у них", и скопировать с той или иной степенью приближенности. Иногда — с полной. В данном случае мы можем наблюдать совсем другой подход. "Эпоха битв" — игра примерно той же категории, что и Warhammer, но и не более того. Она действительно самобытна.

В продолжение темы — следующий вопрос.

***ИМ:** Чем, по-вашему, "Гексостратегия" и "Эпоха Битв" превосходят подобные им западные воргеймы?*

***КК:** Для начала — ценой. На упомянутый Warhammer вам придется потратить сумму порядка 130$, а наши наборы стоят в сред-*

Гексостратегия

Действие "Ледового побоища" разворачивается на карте местности, поделенной на шестигранники и в точности копирующей регион от Великого Новгорода на востоке до немецкого Ревеля на северо-западе. Согласно историческим реалиям, происходит противоборство двух сторон: Новгородского княжества и Тевтонского ордена, как следствие — подразумеваются двое играющих. Если вкратце, то суть игры — управление движением многочисленных войск, сражения с противником и совершение некоторых оборонно-экономических мероприятий. Цель — либо захватить вражескую столицу, либо уничтожить вражеского главнокомандующего. Все происходит в походовом режиме: игроки ходят по очереди всеми войсками сразу.

У каждой из двух сторон в подчинении находятся столица (Новгород либо Ревель), несколько крупных городов и некое количество поместий (деревень). Все означенные населенные пункты каждый ход приносят денежный доход, который пускается на наем новых подразделений, апгрейд столиц/городов/поместий и некоторые другие вторичные нужды (ну или заначивается, если вас одолевает нездоровая страсть к накопительству). Разумеется, когда в ходе кровопролитных боев вы приватизируете город или поместье противника, то приносимый им (городом-поместьем, а не противником) доход будет течь уже в вашу казну. Что же касается апгрейда населенных пунктов, то это позволяет набирать в них более мощные, хотя и более дорогие по стоимости войска. Помимо того, усиливается оборонная мощь населенного пункта, и его захват для противника становится гораздо более проблематичным.

Играющий начинает с армией, размещенной по всем подвластным ему городам и весям. В первый ход войска уходят с насиженных мест (если, конечно, вы не хотите провести жизнь в окопах) и отправляются творить великие ратные подвиги, чем открывают возможность найма новых войск. Нанимать можно только в населенных пунктах и не более чем один войсковой экземпляр за раз (т.к. два войска не могут одновременно ошиваться на одной клетке).

8202 Ледовое побоище

Скорость передвижения войска зависит от того, пешие это воины или конные, от местности, по которой перемещается войско, и — иногда — от того, кто возглавляет дружину. Князь и Магистр, а также воеводы позволяют отрядам и войскам, размещенным рядом с ними, продвигаться быстрее.

Результат столкновения войск определяется броском шестигранного кубика и зависит от соотношения сил полков. А также от того, в какой из вариантов вы играете. Дело в том, что предлагается три варианта правил, которые можно охарактеризовать как элементарные, нормальные и для профи. В первом случае все просто: один на другого напал и либо убил, либо нет, и если нет, то получит сдачи, в результате чего опять же одно из двух. В более сложных вариантах от одной удачной атаки войско не погибает, а как следствие — играть становится на порядок интереснее. Хотя бы потому, что пешая голытьба, набранная в ближайшей деревне, не завалит с первого раза конную княжескую дружину по причине удачного броска кубика.

"Гексостратегия" является расширяемой: к ней будут постоянно выходить новые наборы солдатиков (понятно, что из различных эпох) и, соответственно, новые поля битв. В целом, игра не без недостатков (например, очень неудобно реализован элемент подсчета денежного дохода), но достоинства превалируют. Разобравшись в правилах и начав играть, оторваться сложно.



Эпоха Битв

"Эпоха Битв" реализована в походовом режиме (это понятно) и происходит на местности, которая имитирует реальное поле боя. Все элементы собираются самими играющими (почти как конструктор). Здесь вы сами, подчеркиваю — сами моделируете поле боя, в том виде, как вам это более симпатично, ну и согласуясь с правилами, конечно же. Задача — разгромить противника. Есть возможность проводить осады и штурмы укреплений, соответственно — есть модели укреплений. Сила войск подсчитывается по системе, учитывающей подготовку, успех или неудачу в предыдущих столкновениях, расположение подразделения на поле боя. Исход схватки определяется броском двадцатигранного кубика. Система позволяет проводить игру с разным количеством и составом войск, следовательно, является расширяемой и дополняемой.

"Эпоха Битв" — крайне серьезная игра, и если для "Гексостратегии", как вы можете видеть, несмотря на всю глубину ее концепции было реально дать короткое описание, то в данном случае надо говорить куда как подробнее. "Эпоха Битв" — штука сложная и способна бросить вызов даже самым искушенным в тактике и стратегии играющим. Конкретно — как и что в ней происходит — вы узнаете в следующем номере.

нем около 130 рублей. Очень важно то, что правила "Гексостратегии" и "Эпохи Битв" написаны на русском языке, а значит, доступны широкому кругу людей. Далее, правила "Эпохи Битв" рассчитаны не на сказочные приключения, а на исторические битвы. Поэтому нет необходимости прописывать легенды и специально рисовать карты местности — всю необходимую информацию можно прочитать в энциклопедии. Когда мы тестировали "Гексостратегию", стало ясно, что очень неудобно передвигать каждого солдатика отдельно; теперь для полков сделаны подставки, чтобы можно было двигать их все вместе.

Что день грядущий нам готовит

***ИМ:** Скажите, а какие наборы предполагается включить в "Эпоху битв"?*

***КК:** Уже готовы или в скором времени появятся комплекты: "Куликовская битва", "Крестовые походы", "Марафонская битва", "Походы Юлия Цезаря", "Ледовое побоище", "Походы Александра Македонского", "Походы Ганнибала". Также вышел набор "Средневековая крепость". В качестве составных частей для "Эпохи Битв" появились "Русские дружинники", "Рыцари Тевтонского ордена", "Рыцари-крестоносцы", "Татаро-монголы", "Греческая пехота". Готовятся к выходу "Персидская пехота", "Македонская кавалерия", "Персидская кавалерия". Планируется выпуск комплекта осадной техники и машин, и даже осадной башни.*

ИМ: Насколько я понимаю, сейчас основной упор сделан на сражения античности и раннего Средневековья. Планируете ли вы в дальнейшем развивать серию для отображения войн поздних времен?

***КК:** Да, если у "Эпохи Битв" появится определенный круг почитателей, серия, несомненно, будет развиваться. Я думаю, будут выпущены комплекты и наборы, позволяющие разыгрывать сражения более поздних веков, но пока мы собираемся ограничиться эпохой наполеоновских войн.*

Действительно, планы у Константина и компании "Звезда" воистину наполеоновские. И им есть на чем эти планы строить. Последний вопрос, традиционный для нашего журнала:

***ИМ:** Что вы пожелаете нашим читателям?*

***КК:** Хочется пожелать читателям "Игромании" приятно провести время, играя в наши игры. Попробуйте поиграть и напишите нам о своих впечатлениях, замечаниях. Мы будем очень признательны за любые советы и предложения о том, как бы вы хотели дополнить или изменить правила, для того чтобы игры стали более интересными.*

Открыта новая страница в истории русского воргейма. Уверен, выход игр "Гексостратегия" и "Эпоха Битв" даст мощный толчок развитию этой отрасли игровой индустрии, и наверняка через некоторое время у компании "Звезда" появятся последователи и конкуренты. Кто из них предложит нам наилучшую систему, покажут время и покупатели, в том числе и читатели "Игромании". Главное, чтобы эти игры не прошли незамеченными. ■

Алан Берновский
alan@online.ru



Blair Witch Project Volume I: Rustin Parr

Кто в страхе живет,
тот и гибнет от страха.
Леонардо Да Винчи



История ведьмы из Блэр

Двести лет назад колонисты, осваивая штат Мэриленд, нашли прелестное место у ручья, тихое и спокойное, где и было решено основать город будущего и назвать его Блэр. Ему предвещали процветание и приток новых поселенцев, в которых, кстати, нужды не было — сюда каждый месяц приезжали люди, желающие возделывать кусочек земли и наслаждаться природой лесного рая. Со второй волной колонистов в Блэр приехала ирландская эмигрантка, поселившаяся неподалеку от границы города. Она жила в одиночестве, изредка лечила жителей при помощи трав и настоек из кореньев. Однажды, не знаю зачем, она позвала к себе в домик несколько маленьких детей и уколола каждого иголкой в руку. Перепуганные дети, прибежав домой, все рассказали родителям, а те в свою очередь похватали топоры и вилы, бросились к девушке и объявили ее ведьмой. Уж не знаю, кому слава — богу или сатане, но жители Блэра оказались не очень кровожадными, до сожжения дело не дошло, они просто раздели девушку и привязали к дереву в лесу (в ту пору случилась самая жестокая зима). На следующий день у дерева никого не было, люди пожали плечами и списали все на диких зверей, а зря. Прошло какое-то время, и неизвестно куда пропали дети, которые имели неосторожность выдать ведьму; потом исчез судья. В панике многие уехали из города, бросив нажитый годами скарб. Оставшиеся решили действовать. На поиски пропавших без вести были отправлены две команды спасателей: одна вернулась без ожидаемых результатов, вторая была найдена распятой и выпотрошенной на Гробовой скале в чаще леса с вырезанными на телах рунами. С тех пор пропало еще несколько человек, и город вымер до девятисотых годов, лишь позже возродившись под именем Беркитсвиль. Мало кто помнил подлинную историю о ведьме из Блэр — до тех пор, пока Растин Парр не пришел в магазин господина Смита и не сказал: "Я наконец-то закончил"...

Training

Чтобы начать тренировку, возьмите со стула компас и выбегайте через дверь в длинный коридор. Сразу за доской вы увидите лежащий на полу пистолет и ящик патронов к нему. Убив подбежавшего зомби, перезарядите пистолет и продолжайте выполнять инструкции профессора. Не забывайте сохраняться все время, потому что путь не так уж легок, как кажется: монстры многочисленны и опасны. Задача — добраться до комнаты с электрическим стулом и убить всех местных созданий, жаждущих крови и мяса; после этого вас объявят готовым ко всем неприятностям, сопутствующим делу профессионала по розыску и устранению паранормальных явлений.

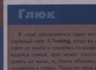
Briefing

С успешным прохождением курса подготовки вас подойдет поздравить товарищ по оружию — Stranger, мрачный тип из Nocturne в черных очках, шляпе и длинном плаще. Говорит он очень мало, в основном стреляет во все, что движется, и курит вонючие сигареты где ни попадя. С таким очень удобно ходить в атаку (играйте в Nocturne, друзья!), но никак не в разведку, потому что вместо нужных сведений и полезной информации вы найдете только гору трупов и дымящиеся развалины. Пройдите за Незнакомцем в секретные помещения Слукхауса — штаба Организации — и получите инструкцию к новому заданию. Кроме коротких ЦУ, босс выдаст сопроводительные материалы о Растине Парре — казненном не так давно за убийство семерых детей.

Если коротко, то история такова: в небольшом городе Беркитсвиль жил незаметный человек по имени Растин Парр, дом его стоял на отшибе, и в самом городе он появлялся очень редко, только для того, чтобы купить продукты. Никто толком и не знал, чем он занимается, откуда берет деньги; люди старались избегать разговоров о Парре, потому что подсознательно чувствовали беду, приходящую с ним. Однажды Растин пропал на несколько недель, и многие уже начали задумываться, а не сходить ли за ним в лес, может, случилось что, но вскоре Парр снова объявился в городе — на себя не похож, исхудал, глаза горят диким огнем, волосы нечесаны и немыты. Зашел он в магазин к мистеру Смиту и, остановившись посреди зала, громко сказал: "Я наконец-то закончил". Сперва люди не поняли, о чем это он , но потом полицейские обыскали дом Растина и нашли изувеченные, ритуально выпотрошенные тела семерых детей из города.



● В забегаловке Гретхен всегда можно встретить интересных людей и узнать последние слухи. Советую попробовать яблочный пирог – отменный вкус!



Глюк

В игре обнаружился один весьма странный глюк. В Training, когда вы убегаете от зомби и прячетесь за воздвигающейся стеной, враг может просто не успеть за вами, и, таким образом, вы окажетесь в тупике. Помогает лишь рестарт игры или загрузка сохраненки.

Когда их выносили из дома, люди плакали, и сердце их сжималось от леденящего вида древних рун, вырезанных на телах. Очень странно, но некоторые тела сохранились так хорошо, будто были убиты только что, другие же напоминали мумии. В суде Растин Парр заявил, что ему приказала сделать это ведьма из старинной легенды города Блэр, а отказаться он не мог из-за временного помешательства. Вот в это вам и придется наступить в самом ближайшем будущем, разворошить гнездо нечисти и разобраться, что в Беркитсвиле к чему. Забрав со стола оружие и упаковав его в саквояж, поговорите на прощание с Незнакомцем и Светланой: они могут дать пару полезных советов, как обращаться с приборами. После этого отправляйтесь на Адову кухню Блэра. Удачи вам в ваших смелых начинаниях, хе-хе-хе-хе...

Day 1

Для начала зарегистрируйтесь в отеле и получите ключ от номера. Распаковав вещи, выходите на улицу и снова навестите хозяина, поговорите с ним еще раз и возьмите монетку из аппарата с содовой. Здесь пока все, продолжаем поиски нужных людей. Как насчет того, чтобы навестить местного шерифа и потолковать с ним о Растине Парре? По-моему, неплохая идея. Вот если бы еще шериф был с ней согласен...

Пока его нет на месте, попробуйте очаровательный пирог в закусочной (Diner), заодно здесь можно всегда услышать последние слухи, познакомиться с разными людьми, поболтать с прелестной официанткой. Закончив трапезу, направляйтесь вниз по улице к дому местного репортера, он как раз заработался допоздна — окно горит ярким светом (Register Newspaper). Поговорив с очень милым мистером Горацием, выпросите утренний выпуск местной газеты, в которой есть кое-какие сведения об убийствах. Крайне полезное чтиво на ночь. На сегодня, пожалуй, хватит бесполезной беготни — порядочные граждане давно спят в теплых кроватях, поэтому направляйтесь в свой номер и укладывайтесь на покой.

Night

Поднимайтесь с кровати и проверьте, что произошло. Лучше хоть как-нибудь обезопасить себя приспособлениями из большого привезенного саквояжа. Как только коварная тварь выскочит и побежит к двери, включайте SMS и, не теряя времени, следуйте за ней. Хорошо бы было прихватить с собой пушку номер 3. Прислушиваясь к нервным попискиваниям локатора призраков, направляйтесь в сторону центральной улицы; где-то в районе дома шерифа зеленая полоска вообще сойдет с ума. Скорее всего, невидимый монстр притаился в храме Закона, поэтому сохраняйтесь, вооружайтесь, вдыхайте воздух полной грудью и входите в логово врага. Лучше бы в здании действительно оказался монстр, а не шериф, ибо со вторым связываться вообще никакого желания нет... Для пущей уверенности прихватите со стены большой пожарный топор и приготовьтесь к встрече с кошмарным отражением города и его жителей. Процесс вырубки не будет бесконечным, ибо как только вы порешите всех зомби в городе (а это штук эдак 20-30), ворота в церковь приветственно распахнутся, приглашая войти дорогого гостя. Не будем игнорировать такую назойливую подсказку и воспользуемся ею. В Церкви попробуйте прочитать книгу на алтаре. Не знаю, чего там такого написано было, но эффект поразительный: витраж рассыпался на мелкие кусочки, и со всех сторон налетели черные летучие мыши. Скорее отсюда — на свежий воздух. Очередная подсказка-помощь или ловушка? Я о выкопавшемся из земли белом монстре с огромной дыркой в теле. Скорее за ним, к школе, — плевать на возможную опасность.



Главная улица Беркитсвиля, справа от вас – личный автомобиль шерифа. Но не надейтесь – покататься на нем не удастся!

Day 2

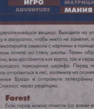
Проснувшись в номере, направляйтесь в сторону шерифа, надо же проверить — живой он или порубленный лежит у камерной клетки. Вроде все нормально, и топор на месте, чистенький и не зазубренный. Шериф (может, ему снился тот же самый сон, что и вам?) окажется не самым любезным парнем в городе и просто пошлет вас куда подальше, заявив об открытом подозрении к вашей персоне. Остался последний шанс докопаться до сути дела — это молодой помощник шерифа, который, похоже, неровно дышит в сторону молодой девушки в берете и кожаном плаще. Если удастся отвлечь шерифа и вывести его из здания, в ваши руки попадет эксклюзивная информация об убийствах и вожделенная карта леса. Для начала подкрепитесь в столовке, затем навестите журналиста, который достанет из архивов полицейский отчет о Парре. Выяснив, что перед происшествием на стене школы появлялись таинственные символы, приготовьтесь провернуть махинацию с поддельными рунами. Зайдите в школу и, стараясь не разбудить спящую училку, возьмите мел с доски. После этого смело вытаскивайте женщину из пучин сна и поговорите о единственном выжившем мальчике. Информации получите предостаточно, заодно матрона отдаст вам обрывок бумажки с художествами жертвы —

Кто хочет учиться в этой школе? Кстати, здесь и началась история с Парром и древней магией...

преполезнейшая вещица. Выходите на улицу и аккуратно, чтобы никто не заметил, перекопируйте символы с картинки в полицейском отчете на стену школы. Таким образом, вам достанется как карта, так и сердце молодого помощника шерифа. Перед тем как отправиться в лес, загляните на огонек к семье Броди и отправьте телеграмму в Спукхаус через рецепцию.

Forest

Если город можно отнести (со всеми его безумными снами) к квестовой части, где надо больше думать, то лес — раздел по тренировке рукопашного боя и стрельбы по движущимся мишеням. Особо напрягать мозг не придется — знай бегай себе по тропинкам и пугайся до колик, тем более что карта перед глазами (см. скрин). Насчет карты я так скажу: обойти лес можно от начала и до конца, исследовать каждый закуток, перебить всех монстров, но не это суть — все порядком надоедает часа через два блужданий. Итак, сверяйтесь с картой и следуйте следующим указаниям. Во-первых, если не уверены в победе над врагом — лучше делайте поскорее ноги; во-вторых, убить палочных человечков можно, подобрав их пульсирующее красное сердце. Для начала совершите экскурсионную прогулку по лесу. Когда пейзажи начнут повторяться и конкретно действовать на нервы, следуйте за белой совой, которая приведет к дому старого индейца. Побеседовав с ним по поводу происходящего вокруг, вы обретете начальный уровень знания в старинной магии. Теперь пора бежать отсюда. У самого выхода в город приготовьтесь сразиться с огромным призраком-скорпионом. Патронов уйдет уйма, но не отчаивайтесь, в городе можно пополнить боезапас. Главное — вернуться живым.



Во мраке леса только фонарь и прибор ночного видения спасают от монстров и помогают выбраться из заколдованной чащи

Day 3

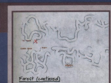
Вот уже два дня прошли в грустном городе, а расследование по-прежнему топчется на одном месте... Просыпайтесь и выходите наружу, где вас ждет не дождется помощник шерифа, у него к вам какое-то дело, не терпящее отлагательств. А если точнее, то он принес для вас отчет по делу Парра и палочную фигурку самого Растина. Настало время самому заняться древней магией и составить магический символ: вспомните, что говорил Парр в камере. Never give in, или, с переводом на местный, Nev-Ur-Givn. Просмотрите полицейский отчет и узнайте символы, соответствующие словам убийцы. После этого введите их в этом же порядке на последней странице дневника. Фигурка готова, осталось покрыть ее слизью для окончания обряда. Для этого подойдите к столу и на монетках подберите таинственный эликсир при помощи пипетки (комбинация жидкостей — 6, 1, 4). Теперь все встало на свои места: магическая жижица голубого цвета — обычный растворитель, который можно запросто купить в местном магазинчике мистера Смита. Что советую и сделать в ближайшее время. Сразу оттуда навестите еще раз пастора, к этому времени он станет разговорчивее. Оттуда направляйтесь на школьный двор, потому что именно там можно найти девочку, знакомую с Кайлом Броди. Незаметно записав ее речь на магнитофон, подойдите поближе и расспросите о невидимом собеседнике, заодно пообещайте найти потерянного мистера Брауни — кто это, понятия не имею.

Растин Парр вошел в магазин мистера Смита и сказал: "Я наконец-то закончил". Голос ведьмы в его голове пропал...

Следующая остановка — Историческое общество городка Беркитсвиль, где заправляет господин Питер Дюран. Он снабдит вас не только книжками по истории реальной, но и записями о встречах с ведьмой из Блэр — это увлекательные страшилки! Главное, не забудьте прочитать все записи в дневнике. Затем идите в номер расшифровывать аудиозаписи; кстати, забегите на секунду на рецепцию и поинтересуйтесь насчет посылки из Спукхауса. Как расшифровать пленку: шумы леса — Bass 4, Treble 2, Freq 5, Pitch 2, причем запись надо прокрутить вперед; голос Мэри — B 2, T 5, F 3, P посередине, запись слушается задом наперед. Пожалуй, в городе больше делать нечего, пора навестить старого индейца. Забирайте все оружие из чемодана и идите к школе, а там... вам сообщат, что за убийство судьи был схвачен и посажен в камеру владелец лавки, тот самый господин Смит. Зачем ему это надо было? Расспросите свидетелей — и скорее под сень деревьев, к свежей прохладе вялой реки.

Forest again

Сейчас не имеет смысла навещать Асгайю, его все равно дома нет, лучше исследуйте ту часть леса, куда раньше вас просто не пускала магия (правая нижняя). А вот после этого бегите за ответами к индейскому шаману, который объяснит, как попасть к дому Парра, прорвавшись через преграду времени. Для этого войдите в узкий перешеек на карте, что у самого дома, и уберите из рук все лишнее. Вот так выглядел дом до пожара... Подберите с пола страничку из дневника Растина, вторая спрятана в камине на первом этаже. Картинка начинает складываться... Чтобы обезопасить себя от нападок нелепых монстров, возьмите две коробки патронов на первом и втором этаже. Третья страница дневника лежит на полу ванной на втором этаже в самом конце коридора. Если еще не поседели, выгляньте в окошко... Теперь поднимайтесь на третий этаж и в конце коридора повернитесь налево, где найдете четвертую страницу и очередную фигурку (у картины). Настала пора спуститься в подвал, где Растин Парр и совершил ритуальное убийство семерых детей. Здесь на полу возьмите обрывок бумажки. Если сравнить ее с отданной учительницей, то можно предположить, что рисовал Кайл.



Карта леса. Включайте компас и следуйте по означенному маршруту

Дом поделился почти всеми секретами, так что ловить больше нечего — выходите в темноту чащи. Пройдя немного вдоль реки к Гробовой скале, подберите плюшевого медвежонка, потерянного Мэри Браун; скорее всего, это и есть неизвестный Брауни. Затем возвращайтесь к выходу из заколдованного места, где надо собрать новую Твану (Tel — 4 ряд, вторая фигурка справа, Os — 3 ряд, последняя справа, Mah — 2 ряд, первая слева).

Так как грязная Твана не сработает в качестве пропуска, вернитесь в дом и тщательно промойте человечка в кувшине. А не навестить ли снова старого индейца? Где-то посередине пути дорогу вам перекроет гигантская фигура — не из палочек, бревен! — обойти ее практически невозможно, поэтому принимайте бой. Обегите человечище и скиньте несколько камней из странного круга, в котором лежало чудовище. После гибели нежданного гостя вы сможете поговорить с Джонатаном Прайем — охотником за ведьмами, который расскажет о забытом когда-то дневнике у Гробовой скалы. Не торопитесь бежать туда сломя голову, лучше навестите Асгайю (следуя за белой совой) и прослушайте историю о маленьком мальчике, душой которого завладели демоны. Не о Кайле ли речь? Чтобы убить демона, придется узнать его настоящее имя — по крайней мере, так все легенды рекомендуют, а верить им или нет — это ваше дело. Пробившись через тесные ряды врага, доберитесь до Гробовой скалы и отнимите у нечисти журнал. В нем много чего непонятного — пожалуй, помочь сможет только индеец с его знанием всех этих Азергвендхах и Хекаитомиксов. Оказывается, медвежонок принадлежит девочке со школьного двора и скрывает под своей плюшевой шкуркой много разных гадостей. Чтобы вернуться к Гробовой скале, придется вызывать демона путем подборки правильных символов (1 ряд, первый символ слева, 4 ряд, второй символ слева, 4 ряд, третий символ слева). Когда с монструозным созданием будет покончено, возвращайтесь в город.

Day 4

Сколько тут всякого произошло, пока вас не было: дом репортера сгорел, сам он исчез, и никто не знает куда! Обсудите это с учительницей — она больше всех знает о происшедшем, и внимательно прослушайте сообщение, что Мэри Браун ушла в церковь и не возвращается оттуда. Надо проверить пастора, а то он сразу не приглянулся своими какими-то глюкавыми манерами... У алтаря произойдет небольшая сценка, в конце которой вам придется поймать Кайла до того, как он обратится за помощью к шерифу. Пока вы будет выпытывать из него информацию, пастор с девочкой в охапку выбежит из задней двери церкви. Возвращайтесь на улицу и забегите в переулок между школой и шерифной управой, где вы наткнетесь на пастора, который с перепугу выронит платочек. Подберите его и используйте с ключом, теперь вперед за убегающим священником. Обязательно догоните пастора раньше, чем он войдет в лес, и ударьте платком по голове. Новости, рассказанные девочкой, будут не самыми приятными — демон узнал ваше имя и готовится нанести ответный удар. Пожалуй, единственное спасение можно найти в лесу, где через некоторое время вас окружит стая отрубленных голов (дико звучит, не правда ли?). Чтобы пробежать мимо них, вам придется несколько раз пускаться в безумный танец, избегая касания гниющей плоти. Как только появится синий огонек, примените на нем сигареты Незнакомца. Сейчас придется вернуться ко входу в город, где вы наткнетесь на Робина и старую женщину. Проследите за ней — уж не ведьма ли это собственной персоной? Когда войдете в дом, попробуйте несколько раз заговорить со старухой, пытаясь вытянуть из нее хоть пару слов. В конце концов она разрешит оторвать бумажку со стены, на которой написаны очередные символы.

Возвращайтесь в город к шерифу, пастору, Мэри, учительнице и... Незнакомцу, в очередной раз спасшему вам жизнь, как в городе, так и в лесу, где вам придется пробиваться к Асгайе. У него вы должны составить последнюю Твану (Oth — 4 ряд, четвертый символ слева, Os — 4 ряд, третий символ слева, Etzeh — 1 ряд, второй символ слева). Добравшись до узкого перешейка, используйте сначала только что сделанную Твану, а потом Твану мальчика. Ловушка поставлена, остается вернуться к Гробовой скале и вызвать демона. Передвиньте тело мальчика с центра камня и приготовьтесь отбиться от нападок демона (не без помощи Незнакомца). Сразу после этого хватайте мальчика и бегите к дому Растина Парра. Если демон доберется до него первым — игра провалена за несколько минут до конца. Советую не отставать от Незнакомца, так вы доберетесь до места назначения куда быстрее и целее. Что ж, остается лишь оставить вас наедине с древней магией и прочими проявлениями нечистой силы и мрака и пожелать удачи... До следующей серии — в следующем номере... ■

Скромное убранство гостиничного номера не вызывает желания принять ванну с пеной, расслабиться на мягком сиденье "места отдохновения" и забыть о призраках

Интернет

www.godgames.com

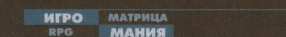
Новости, относящиеся как к "Ведьме из Блэр", так и другим играм компании. Здесь можно скачать демо-версии, обновления, прочитать интервью с создателем игры.

www.blairwitch.com

Официальный сайт фильма, где вы найдете не только историю ведьмы из Блэр (1900-1949, эти года относятся к таймлайну BWP Volume 1), но сможете заказать официальный саундтрек фильма. Сделано на "флэше", выглядит просто супер!

http://blairwitch.godgames.com

Официальный сервер серии игр Blair Witch. Здесь можно скачать демо-версии первых двух частей (BWP Volume 2 см. в "CD-Мании"), а к моменту выхода этого номера там наверняка появится и третья серия. Помимо прочего, можно обнаружить исключительно концептуальный арт, скриншоты и всего остального по мелочам. Сделано, опять же, на "флэше", причем теми же людьми, что делали сайт кинофильма.



Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru

Baldur's Gate II

Мечом и по голове

Продолжение от "Игромании" №10(37)

R&S: Вердикт

ЖАНР: RPG ● **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay ● **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare, Black Isle
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: необходимо — PII-233, 32 Mb, 3D уск.; желательно — PII-300, 64 Mb
МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть, модем ● **СКОЛЬКО CD:** 4 диска

Прохождение (вторая часть)

После того как будет выполнено задание собрать 20.000 золотых, к вам подойдет представитель другой городской гильдии. Выслушайте предложение найти человечка ночью в районе Кладбища. Советую все же сохранить верность первоначальному нанимателю, и после разговора ступайте в район Доков. Найдите большое оранжевое здание в северо-западном углу. Это и есть местная гильдия воров. Внутри, прямо на первом этаже, найдите секретный проход, который ведет в скрытую часть воровской штаб-квартиры. В комнате на востоке будет секретный проход, который приведет к местному начальнику. Говорите и соглашайтесь выполнить задание от гильдии. Ступайте к южной части Доков, на пристань. Там найдите союзника-вора и пообщайтесь с ним. После сценки убейте вампира и возвращайтесь обратно в штаб. Получите новое задание — найти в гостинице Five Flagons Inn (район Мостов) отступников-воров, которые хотят перейти на сторону врага, и покарать их. После разговора убейте неприятелей, а затем и воина — по завершению драки. Выпавший из воина листок дает достаточно информации, чтобы определить, что база вражеской гильдии находится в подземельях под районом Кладбища. Снова пообщайтесь с главой гильдии воров и соглашайтесь на опасное задание. Переходите к Кладбищам и спускайтесь через один из проходов в подземелье. Отряд окажется в царстве повелительницы пауков. Найдите ее в куполе из паутины и уничтожьте. Против массы маленьких паучков очень эффективен Death Spell. Кроме ценных вещей, получите и особую статуэтку, позволяющую вызывать на помощь достаточно сильного паучьего союзника. Выходите из купола и ступайте на север подземелья. Там, у массивных ворот, вас уже ждет дружественный маг и его голем. Как ворота раскроются, ничто не помешает вам зайти внутрь и начать уничтожение нежити. Хорошо работает топор Azuredge, который можно купить в баре Copper Coronet в районе Трущоб. Он обычно убивает любую нежить с одного-двух удачных попаданий. Итак, уничтожайте вампиров и лезьте в озеро с кровью в северо-западном углу. Там найдете булаву +1, также убивающую любую нежить, не сделавшую спасброска. Спускайтесь по лестнице на другой этаж и там разберитесь с местными обитателями. Сильный вампир сделает ноги, и вам придется возвращаться за ним на предыдущий этаж, где найдете его в круглом зале с шипами, что в восточной части. После убиения этого вампира убедитесь, что у вас есть три осиновых кола (если их нет, то эти вещички реально найти в сундуках на уровне). В юго-западном углу убежища вампиров будет комната с тремя саркофагами. Атакуйте каждый из них, чтобы колом убить всех трех вампиров. Появится Bodhi, которая захочет разобраться в происходящем. Объясните ей всю глубину ее заблуждений с помощью мечей и магии. После сражения возвращайтесь в гильдию воров. Эти ребята подготовят корабль для отплытия в магическую тюрьму, в которой содержится Имоен.



Итак, вы на острове пиратов. Сразу узнаете о предательстве капитана, поэтому придется уничтожить несколько вампиров. Зайдите в местную таверну в восточной части острова, и увидите нужного вам персонажа-мага. Правда, через несколько минут разговора он будет убит, а вы получите задание найти иной способ пробраться в Spellhold, тюрьму для магов. Посему сразу ступайте в западную часть острова, где находится здание Pirate Lord, начальника над пиратами. Подкупите стражника у входа и попросите пирата внутри направить вас в тюрьму. Присутствующий в отряде

вор Yoshimo уговорит начальника прислушаться к вашей просьбе. Таким образом вы и попадете в цитадель для пленения магов. Советую сразу атаковать главного надзирателя, которого увидит отряд после своего пробуждения. Только вначале отберите у Yoshimo абсолютно все вещи. Появится Иреникус, который прикажет Yoshi предать ваш отряд и открыть свою истинную сущность. Придется смириться с судьбой и оказаться подопытным кроликом в планах темного мага. Когда вы окажетесь в своем сне, идите на запад; увидите вход в замок, охраняемый демоном. Он предложит уменьшить одну из характеристик на единичку — какую, решайте сами. Внутри встретите Имоен, которая предложит свою помощь в уничтожении демона. Выходите из замка и ищите на западе закованную в броню фигуру. Этого товарища и требуется привести обратно к Имоен, чтобы затем уничтожить главным героем. После победы герой проснется, но только для того, чтобы подвергнуться новым испытаниям. По идее, Bodhi должна прикончить отряд, однако она дает приключенцам шанс выбраться живыми, если вам удастся пройти лабиринт.

Asylum

Берите в команду Имоен взамен перешедшего на сторону врага вора. Из начального зала можно пойти на запад и прийти к гигантской голове, которая требует руку вампира и особый кристалл. Исследуйте уровень, по ходу дела решив несколько задачек и насобирав сокровищ. Как найдете безумного вампира, убейте его ради руки. Что касается кристалла, то он лежит в секретной области в восточной части карты, под охраной нескольких крутых кобольдов. Прежде чем покинуть область, отыщите склад с големом и заберите оттуда bag of holding. В комнате с сундуком и несколькими статуями вам предложат первую задачку. Возьмите из сундука все одиннадцать предметов и начинайте их раскладывать по одиннадцати статуям в следующем порядке (в качестве первой берем статую справа от двери): **1.** Grinning skull, **2.** Hourglass, **3.** Mirror, **4.** Gagged man, **5.** Sword Medallion, **6.** Sun Medallion, **7.** Sundial, **8.** Flask of water, **9.** Worn out boots, **10.** Golden Circlet, **11.** Star Medallion. Если все эти вещи были разложены правильно, то в сундуке появится награда.

Чтобы решить вторую задачку, в комнате с каменными лицами потребуется ответить на все их вопросы. Вот ответы: **1.** Ice, **2.** Fire, **3.** A coffin, **4.** A candle, **5.** Darkness, **6.** Stars, **7.** A Hole, **8.** A secret, **9.** Fish, **10.** Breath, **11.** A sponge, **12.** Shadows. В награду подарят кольцо, восстанавливающее жизни.

Покидайте область и ступайте на следующий этаж, скормив статуе руку и кристалл. Здесь сразу разберитесь с врагами-минотаврами, что живут в комнате на юге. Обчистите комнатку на востоке, достав все вещи из трех статуй и прудика. Найдется один каменный рог. Ступайте на юг; окажетесь в зале со статуей минотавра. На вас нападут вампиры, но вместо драки произойдет сценка. В самой южной комнате будет еще один рог. Как только получите в свое распоряжение оба рога, щелкните на статуе минотавра с топором, и откроется выход с уровня.

Вы окажетесь в зале с кобольдами-стрелками. Перебейте их, и начнется первое испытание. Но сперва будет разговор, в ходе которого можно выбирать как добрые, так и злые варианты ответа. Если выберете злой, четвертый, то следующая драка будет сложнее. Как окажетесь в зале со столом и несколькими людьми, приготовьтесь отвечать на вопросы. Вот ответы: **1.** Nothing, **2.** A river, **3.** Fear, **4.** Memory. Уничтожьте троллей и положите голову одного из них на алтарь. После чего поговорите с персонажем и окажетесь в следующей области. Если вы неправильно ответили на вопросы, то уничтожьте Mind Flayer. Если все в порядке, то вас легко отпустят. Выйдя из комнаты, вы попадете в зал. Не заходите в центральное помещение, а ступайте к лестнице на востоке. На юге, кстати, будет пока недоступный проход к телепортеру. На следующем этаже подкупите распорядителя и поговорите с магами. Убедите их помочь и окажетесь на поле боя с Иреникусом. Убейте мага, а затем и Yoshimo с несколькими наемными убийцами. Дальше советую сразу идти в телепортер, предварительно найдя ключик в одном из залов.

Геройские персонажи

Name	Sex	Class	Race	Alignment
Aerie	F	Cleric/Mage	Elf	Lawful Good
Anomen Delryn	M	Fighter/Cleric	Human	Lawful Neutral
Cernd	M	Avenger Druid	Human	True Neutral
Edwin Odesseiron	M	Conjurer	Human	Lawful Evil
Haer Dalis'	M	Bard	Tiefling	Chaotic Neutral
Imoen	F	Mage/Thief	Human	Neutral Good
Jaheira	F	Fighter/Druid	Half-Elf	True Neutral
Jan Jansen	M	Thief/Illusionist	Gnome	Chaotic Neutral
Keldorn Firecam	M	Inquistor	Human	Lawful Good
Korgan	M	Berserker	Dwarf	Chaotic Evil
Mazzy Fentan	F	Fighter	Halfling	Lawful Good
Minsc	M	Ranger	Human	Neutral Good
Nalia	F	Mage/Thief	Human	Neutral Good
Valygar	M	Stalker	Human	Neutral Good
Viconia	F	Cleric	Drow Elf	Neutral Evil
Yoshimo	M	Bounty Hunter	Human	True Neutral

Интернет

www.interplay.com/bgate2/

Официальный сайт по BG2. Очень стильно оформленный, сервер содержит форум, информацию по игре, кучу концептуального арта и даже обои (три шт.), которые вы найдете на нашем компакт-диске.

www.bioware.com/bgate2/bg2issues.html

Сайт поддержки BG2. Здесь вы найдете много полезных советов, как настроить или улучшить качество или скорость игры, как и зачем включать 3D и многое другое.

www.planetbaldursgate.com/bg2

На мой взгляд, самая лучшая страничка по БГ2. Здесь есть, наверное, все, что когда-либо было официально выпущено Interplay либо фанатами: мультики, обои, скриншоты и многое другое. Что касается информации как таковой — ее тоже невероятно много, очень рекомендую.

Артефакты

Все нижеприведенные вещи создаются гномом Cromwell, который живет в восточной части района Мостов.



Ankhneg — полная броня

Что такое: броня с AC1.

Что требуется: 5000 золота, панцирь анкхнега.

Где находится: у любого мертвого анкхнега, обычно в Windspear Hills.

Crom Fayer — молот

Что такое: боевой молот, дающий запредельную (25) силу.

Что требуется: 10000 золота, Crom Fayer scroll, Hammer of Thunderbolts, Gauntlets of Ogre Power, Girdle of Frost Giant Strength.



Где находится:

Crom Fayer scroll — у черного дракона в Temple Ruins.

Hammer of Thunderbolts — в секретной области с Mind Flayers в северной части канализации в районе Храмов. Ключ к секретной области находится у Tazok, подручного красного дракона.

Gauntlets of Ogre Power — берутся у Entu, воина-хафлинга, что живет на первом уровне Planar Sphere.

Girdle of Frost Giant Strength — у одного из рыцарей-демонов в подземелье куо-тоа, что в Underdark.

Wave — алебарда +4

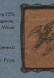
Что такое: алебарда, наносящая в 15% случаев дополнительный урон в 15 единиц.

Что требуется: 7500 золота, Wave Shaft, Wave Blade.

Где находится:

Wave Shaft — берется у охранника в Astral Prison.

Wave Blade — отнимается у Price Villynaty в городе Sahuagin.



Броня красного дракона

Что такое: мощная броня с защитой от огня.

Что требуется: 5000 золота, чешуя красного дракона.

Где находится: у красного дракона в подземелье Windspear Hills.

Броня черного дракона

Что такое: мощная броня с защитой от кислоты.

Что требуется: 5000 золота, чешуя черного дракона.

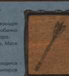
Где находится: у черного дракона в подземелье Temple Ruins.

Вас перенесет в огромную пещеру Подземного мира. Вначале сходите в северо-восточный угол карты, где находится поселение карликов. Поговорите с их лидером и согласитесь на уничтожение демона. Приступайте к выполнению задания и не забудьте, что после смерти противника требуется прочитать свиток. Возьмите в награду особый кристалл, который пригодится для встречи с серебряным драконом. Пещера сего зверя находится в северо-западном углу карты. Войдите в гости и мирно говорите. В результате персонажи получат приказ найти драконьи яйца и превратятся в темных эльфов. Еще на востоке будет город темных эльфов. Разговаривайте не очень почтительно, но и не слишком нагло. Когда стражник пропустит вас внутрь, к вам обратится воин-дроу Soulafein. Выслушайте его и затем ищите в северо-восточной части карты, у входа в здание. Первым заданием будет спасение дочки главной матери одного из Домов. Выходите из города и ступайте в юго-западный угол. Там произойдет сражение с несколькими Mind Flayer. Ребята они мощные, поэтому пригодится помощь существ-союзников. Вторым заданием будет уничтожение одинокого бехолдера на юго-восточной платформе в городе дроу. Чтобы получить третье задание, найдите дочку в таверне. Теперь требуется убить лидера карликов. Ступайте ко входу в их поселение и сразу увидите нужных людей. Отошлите воина-дроу обратно в город, а сами мирно договоритесь с карликом о передаче вам его шлема. Вернитесь к заказчице квеста и получите еще один. Дочка попросит убить Soulafein и принести его плащ. Ступайте к воину-дроу и мирно договаривайтесь с ним. Пятый квест — найти и уничтожить (на выбор) принца куо-тоа, мощного бехолдера или Mind Flayer. Как только принесете требуемое, начнутся приготовления к ритуалу вызывания демона. Дочка обратится с просьбой выкрасть из храма Temple of Lloth драконьи яйца. Ступайте в храм; по пути встретите воина-дроу, который даст еще одну копию яиц. В храме откройте дверь на востоке, ведущую в комнату с яйцами, перебейте охрану и положите в нишу заместо настоящих подделку от дочки. Вернитесь к дочке и отдайте ей другую копию яиц (от воина-дроу). Теперь осталось вернуться в храм и участвовать в ритуале. Посмотрите, как и мать, и дочка дадут демону фальшивые драконьи яйца, и на вопрос демона выберите ответ remain quiet. Собирайте вещи с трупов и быстро покидайте храм. Выбирайтесь из города, пока все не начали вас атаковать. Вернитесь к дракону, и она телепортирует вас к выходу на поверхность. Дальше дело техники — пробиться к выходу.

После появления на поверхности вас сразу доставят к главному эльфийскому генералу, который начнет допрос отряда. Честно отвечайте на все вопросы, и получите предложение помочь лесному народу в поисках могущественного артефакта, который таинственным образом был украден. Скорее всего, в этом похищении участвовала Bodhi, и вот ее-то и надо будет уничтожать. Покидайте область и ступайте в главный город. По дороге должен попасться отряд приключенцев под руководством знаменитого Дриззта, темного эльфа-рейнджера. Поговорите с ним "хорошо", сообщите о том, что помогли ему совладать с гноллами, и попросите об услуге. В качестве таковой выберите помощь в уничтожении вампиров. Оказавшись в городе, ступайте в гильдию воров и там най-

Артефакты

Mace of Disruption — палица +2



Что такое: палица, препятствующая потере уровней опытности и обычно убивающая нежить с одного удара.

Что требуется: 7500 золота, Mace of Disruption +1, руда Illithium.

Где находится:

Mace of Disruption +1 — находится в пруду крови в убежище вампиров Bodhi.

Руда Illithium — дают в одном из квестов в районе Храмов (создание скульптуры).

The Equalizer — меч



Что такое: меч, наносящий повреждения тем сильнее, чем дальше мировоззрение врага отстоит от True Neutral.

Что требуется: 7500 золота, Pommel Jevel, Equalizer Hilt, Equalizer Blade.

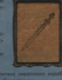
Где находится:

Pommel Jevel — находится на первом уровне самого первого подземелья, в спальне.

Equalizer Hilt — валяется в области с Mind Flayer, что в Underdark. Прямо рядом с темницей, в которой оказываются герои после пленения.

Equalizer Blade — выпадает из Elder Orb в области с Beholder, что в Underdark.

Silver Sword — меч



Что такое: меч, при каждой четвертой атаке которого есть шанс мгновенно убить врага.

Что требуется: 7500 золота, Silver Blade, Silver Hilt.

Где находится:

Silver Blade — награда от капитана пиратского корабля в Brynnlaw после победы над главным бандитом.

Silver Hilt — находится у одного из нападающих в районе Доков githyanki после приобретения Silver Blade.

Gesen Short Bow — короткий лук



Что такое: пук, не требующий стрел.

Что требуется: 7500 золота, Gesen Bow Shaft, Gesen Bow String.

Где находится:

Gesen Bow Shaft — в подземелье в доме кожевника (Tanner) в области Мостов.

Gesen Bow String — находится на втором этаже донжона Asylum в сундуке с охраной из трех големов.

дите ее руководителя. Уговорите товарища выделить вам в помощь несколько бойцов; если надо, то немного надавите и погрожайте. Теперь идите в район Храмов и в храме паладинов просите рыцарей света помочь в борьбе с созданиями тьмы. Итак, заручившись поддержкой союзников, ступайте в подземелья под Кладбищем. Ваши союзники сильно облегчат процесс уничтожения неумерших, поэтому старайтесь сами не особо ввязываться в драку. Спуститесь на другой этаж, где и найдете саму Bodhi, которую требуется уничтожить. После ее смерти проткните колом ее саркофаг и найдете требуемый артефакт. С ним возвращайтесь к эльфийскому генералу. Тот покажет путь в эльфийский город. Ступайте туда.

Эльфийский город (Suldanessellar)

На улицах будут жестокие бои с големами и призраками, но они вам уже по плечу. Смотрите на карту и выполняйте необходимые поиски. В доме House of Talisman, на первом его этаже, вас ждет очередная загадка. Нажимайте в следующей последовательности: Rune of Correllan, Symbol of Rillifane, The Symbol of Water, The Rune that Denotes..., Rune of Suldanessellar. Получите особый амулет. В здании Demin's House вам расскажут о необходимой процедуре вызывания аватара бога эльфов. В доме Harpist's House найдется каменная лютня, она вам понадобится. В House of Horn обнаружится каменный рог. В House of Blade возьмите с тела павшего эльфа-воина клинок Moonblade. В западной кромке карты есть проход в еще одну область. Там живет черный дракон, убив которого, вы получите особый кубок. Вернитесь в город эльфов и в Temple of Rillifane кидайте в алтарь особый амулет, кубок и Moonblade. Появится аватар, который подарит посох и освободит путь во дворец, что в северной части города. Ступайте внутрь дворца и сразу используйте несколько раз дерево у входа, чтобы получить его плоды. Щелкните на обеих статуях, освобождая проход дальше. В новой области требуется найти и уничтожить трех огромных тварей-паразитов, присосавшихся к веткам гигантского дерева. После чего произойдет сражение с самим темным магом. Убили его? Добро пожаловать в ад. Это последняя область, но явно не самая сложная. Из зала есть пять лестниц в другие районы плюс на севере находятся большие ворота. В каждом из пяти районов требуется получить по особой Слезе, которая нужна для открытия ворот. Как только они будут открыты, начнется финальное сражение с Иреникусом и его демонами. На крайнем востоке живет демон Pride, который начнет хвалить героя. Будьте осторожны и не рвитесь в драку, тогда не придется убивать зеленого дракона. Далее будет область с демоном, который проверяет героев на испуг. Возьмите предлагаемый им плащ и затем пройдите по южной пещерке к Слезе. Третья область — проверка на эгоизм. Пойдите по южному пути и воскресите убитого демоном персонажа. Четвертый район примечателен ценным подарком (крутой меч) от местного демона. Возьмите оружие и убейте джинна, чтобы получить четвертую Слезу. Пятый и последний район — это простая битва с Саревоком. Если не хотите драться, то превратите главного героя в Зверя. Открыв ворота в главном зале, используйте на врагов и на себя все-все-все крутые и тщательно сберегаемые вещи, и победа будет за вами! ■

Волк раскается, когда умрет.
Курдская пословица

LenTiay
lentiay@yahoo.com



Diablo II на Battle.net

вторая статья в серии

Памятка отъезжающему на сафари по маршруту Тристрам-Кураст-Ад

Где взять	Купить
Возможности	Нет слов
Сложность освоения	Средняя
Дополнение	www.diabloii.net
Патч	До версии 1.03, www.battle.net; автоапдейтом Diablo II

Трюки плееркиллеров

Как известно, все игроки в мультиплеере делятся на две категории — тех, кто освобождает мир ото Зла, и тех, кто избавляет и мир, и Зло от этих освободителей. Некоторое количество игроков пребывает в состоянии динамического равновесия: иногда, налюбовавшись своим персонажем, они впадают в состояние берсерка и с криком: "Ну, разве я не круче всех?!" зверски гоняются за первым попавшимся под меч прохожим или монстром. В зависимости от результата поединка, успокоившийся берсерк возвращается в одну из категорий.

Рутинное начало любой кооперативной игры – формирование партии. Только – магичка не догадывается еще, что пригрела в партии злодея...

Эту часть памятки могут использовать и те, и другие — одни, чтобы завладеть чужими ушами, другие — чтобы подольше сохранить свои, ведь ни абсолютного Добра, ни абсолютного Зла не существует.

Первое Дьябло было просто затоптано читерами всех мастей и раскрасок. Настоящий же плеерkиллер не получит удовольствия, убив кого-то персонажем, чья жизненная полоска не помещается на 17-дюймовом мониторе. Но он будет выть от восторга, заманив простофилю в ловушку и тихо отрезая одно из ушей, украшающих бездыханное тело. Ведь нынче "Близзард" ударилась в другую крайность, поставив множество заслонов на пути плеерkиллерства и так и не сделав арену для добровольных битв, куда бы с удовольствием ходили честные паладины и другие правильные борцы с Дьяволом — размять кости и удалью похвалиться. Плеерkиллерам сейчас тяжело, но они есть. Основные способы существования для ПК на данный момент — это работа парами, использование лага и игра на доверчивости/жадности/глупости жертвы.

Завязка драмы. Появляется варвар, специально прокачанный для убийств игроков.

Работа в парах

Обычно один из убийц объединяется с жертвой в группу. Даже может зачистить пару локаций вместе с будущим "ухом". Второй входит в игру позже и ссорится или просто вызывает на бой своего товарища, включая "враждебность" на него, а значит, автоматически и на остальных членов группы. Дальнейшее зависит от актерских данных и вкуса убийц. Они могут разыграть целую битву перед глазами наивного свидетеля (особенно хорошо это получается у некромансеров с заклинанием **Life Tap**, тогда они могут лупцевать друг дружку до потери сознания почти без потерь жизни). Напарник жертвы может взмолиться о помощи, и когда та подключается к битве, просто перестает драться, и даже наоборот — всячески мешает. А может и ничего не попросить, а смотреть, как внезапно и быстро убивают праздного зеваку.

Совет по сохранению ушей: не вступайте в чужую битву, если бы не вступили в нее один на один.

Есть вариант, использующий рельефы местности. Чаще всего ПК используют узкий и длинный подъем 4 акта в **Пандемони-**

На глазах ошарашенной волшебницы ее партнер вступает в словесную перепалку с вошедшим. Режим враждебности не заставляет себя ждать.



● От слов – к делу. Про магичку разозленные парни якобы забыли. Тут ей бы и свалить подобру-поздорову. Обратите внимание: на варваре стоит Life Tap – на случай, если некромансеру станет худо.

ум фортресс. Жертву зажимают в сэндвич (тут оба ПК могут быть в составе группы), первый идущий резко отрывается, вбегает в город и включает враждебный режим, после чего спускается и быстро пресекает движение наверх наивной начинки бутерброда, которую второй ПК поджимает снизу.

Как вариация — некромансер с толпой нежити. Жертва зажимается между "папой" и его веселой семейкой. Кстати, и сам глава семьи может быть зажат своими же ребятишками.

Еще одни ***совет по сохранению ушей:*** если вы — варвар с прыжком или магичка с телепортом — не расслабляйтесь; для остальных лучше открыть внизу портал и прыгнуть в него или идти последним.

● Внезапно вояки переключают внимание на девушку. Сигналом послужила костяная стена, заодно отрезается путь к отступлению – без телепорта не убежишь.

Использование доверчивости или бага

Будущий убийца ведет себя как паинька, истребитель грызунов, мертвяков и прочей заразы. Через некоторое время он нежно просит открыть ему одну из дальних локаций, которая есть у будущей жертвы. Та, умиротворенная, открывает портал у вэйпойнта, но вместо паиньки из этого вэйпойнта вылетает вооруженный до зубов нехороший человек, редиска. Существует и баг, позволяющий войти в чужой портал сразу после включения враждебности.

Совет по сохранению ушей в этой ситуации — предохраняться. То есть — не расслабляться. Ничего более конкретного и не посоветуешь.

Использование лага

К только что вошедшей в игру жертве подскакивает милый персонаж, объединяется в группу и предлагает посетить какой-нибудь вэйпойнт, где ему одному (без опытного бойца) явно не справиться. Польщенная жертва соглашается, и сервер начинает подгружать карту локации. За эти несколько секунд убийца включает враждебность, прыгает в вэйпойнт (где он уже, естественно, заранее побывал и имеет локацию в кэше) и успевает убить стоящего там истукана.

Совет по сохранению ушей: прыгайте сначала в другой вэйпойнт, например, в какой-нибудь город. Смотрите, не включил ли незнакомец враждебный режим. Тут же его можно, если хочется, контратаковать, пока он, развесив уши, оглядывается.

Как вариант, можно действовать иначе. Даже если вас вызвали на честный бой — не ходите в новую локацию; есть шанс, что вы увидите только свое ухо у входа, особенно если вызвавший — некромант с огромной толпой нежити или варвар, которому хватит и секунды лага для шинковки и нарезки.

Использование лага и жадности

Плееркиллер предлагает жертве запатентованный способ продублировать редкий предмет. Что он говорит, зависит только от его красноречия — побегать ли кругами вокруг, назвать ли свою или бабушкину фамилию, прыгнуть ли через брус, неважно; но в конце концов он попросит нажать комбинацию клавиш, приводящую к непредусмотренному программой выходу из игры.

И пока сервер проверяет пинги — ведь жертва вышла не через окошко Save/Exit, — киллер успевает за несколько секунд вскочить в город, включить враждебность, вернуться и убить. Лопух, который всему поверил, этого и заслуживает. Особый шик — заставить жертву взять максимум денег из сундука, чтобы забрать с трупа побольше.

Совет по сохранению ушей: не будьте жадиной и не будьте глупцом. Возьмите и убейте раз пятнадцать того, кто предложил вам дублирование предметов.

Магичка—убийца

Предательство. У магички есть свои, изящные способы убийства. Особенно хороша тут специалистка-пироманка. Будучи с кем-либо в группе, наставить гидр или множество огненных стен на партнера, быстро прыгнуть в портал, включить враждебность и смотреть, как недоумевающий соратник корчится от боли, поджариваясь в пламени огня, что совсем недавно был ласковым — чем не эстетическое наслаждение для плеeркиллера? Если гидры не наносят много дамага и у жертвы есть шанс выбраться из этой передряги, то три-четыре прокачанных стенки в секунду снесут жизнь даже толстому варвару высокого уровня.

Использование телепорта. Магичка ставит портал в каком-нибудь месте, добраться куда возможно лишь телепортом. Жертва зазывается туда всеми правдами и неправдами, после чего быстро, пока не очухалась, уничтожается любым изощренным способом.

Основной вывод из всего вышесказанного прост: хотите играть кооперативно — играйте с теми, кому доверяете.

● И с телепортом не убежать – эффект внезапности берет свое. А удар варвара в прыжке редко кто из волшебников выдержит.

● Дележ добычи. Ухо попалось достаточно крупное, и взято без лишней нервотрепки. А у трупа надо покараулить — вдруг магичка сдуру вернется за шмотками?

Мошенничество

Не следует думать, что воры и мошенники пытаются умыкнуть ценные вещи только для развлечения. На электронных аукционах за уникальные игрушечные побрякушки платят вполне реальные денежки (хит сезона — кольцо **Stone of Jordan**). Много еще за рубежом ленивых толстосумов.

Воровство пароля. Пароли эккаунтов на battle.net воруют, и часто! Поэтому — не будьте кроликом и не вводите глупых паролей типа имени своего персонажа, даже если напишете его наоборот. А то в один прекрасный день вы увидите голого и босого героя, а сохраненные очки умений будут вложены в идиотские скиллы (типа сбора и сдачи бутылок).

Предложение продублировать редкую вещь

Я уже упоминал об этом ранее, только тут у жадины просто сопрут вещь одним из многих способов — заслуженная кара для глупца. Пока неизвестно ни одного проверенного метода дублирования вещей, кроме случайных сбоев.

Воровство при обмене

Ловкость рук и мышки. При обмене мошенник покажет ценную вещь, а перед тем как жертва нажимает ОК — быстро заменит на консервную банку. Искусство наперсточника. Требует сноровки и длительной тренировки. Будьте очень внимательны — перепроверяйте вещь по несколько раз, тяните с нажатием кнопки, а нажимайте неожиданно. Как только увидите, что вещь подменили — забудьте об этом обмене, даже если вам заявляют, что экран обмена не работает или сбоит.

Как вариация — вам могут предлагать обменяться положенными на землю вещами. Чтоб было честно — отходят на некоторое расстояние. Запомните — некоторые бегают очень даже резво.

Чрезвычайно опасна магичка, так как ее телекинез работает даже в городе, притом на весь экран. Если вы, задумавшись, положите что-либо на землю, то воровке, стоящей у дальнего сарая, будет очень трудно удержаться от подарка себе, любимой.

Чрезвычайно неприятны шакалы, стоящие за вашей спиной во время битвы с монстрами, но подбирающие (варвары — прыжком, магичка — телекинезом, остальные — быстрым бегом и длинными руками) вещи покрасивее. Не убивайте при незнакомых вам людях финальных боссов в первый раз на высоком уровне сложности (в этот момент выпадает самое ценное, а при последующих убийствах того же босса валятся вещи похуже). Помните, что убившим считается нанесший последний удар, и босс засчитывается именно ему, и побрякушки выпадают именно для него.

Полезные сведения

1. Атакующий рейтинг монстров гораздо выше заявленного на экране статистики. Гораздо — это в 4 раза. Поэтому надо умножать шансы на попадание монстров по герою на 4.

2. Важнее иметь щит с высокими шансами блокировать удар, чем с огромной защитой. Самый высокий блокинг у щита — 75% (кстати, он зависит от класса персонажа-носителя). А это значит, что три четверти ударов монстриков уйдут мимо. Даже волшебнице стоит посоветовать носить щит (например, наборный **Sigon Guard**) и уникальный меч **Culwen's Point** — оба предмета, помимо прочего, дают по +1 к скиллам, что в сумме лучше многих специальных магических посохов.

3. На "кошмарной" сложности все сопротивляемости уменьшаются на 20%, а на "адской" — на 50%. Кроме варвара, который может прокачать врожденную сопротивляемость, персонажам придется обращать повышенное внимание на поиск предметов с хорошими резистами. В любом случае, желательно иметь максимальную защиту, а это 75%, (в порядке убывания важности) от молнии, огня и холода. В игре против людей приоритеты меняются — холод (очень важно не таскаться вяло по экрану синеньким, что обычно означает — дохленьким), потом молния, огонь. Причем если поединок происходит с магичкой (cold mastery понижает защиту), то защиту от холода желательно иметь более 75%. Один из наиболее распространенных способов — носить соккетный щит с тремя превосходными бриллиантами (perfect diamond), дающими в сумме примерно 55% резиста ко всем элементам. Из щитов многие предпочитают **Tower shield** и **Pavise** за высокий блокинг.

4. Скорость регенерации маны в секунду описывается приблизительной формулой:

объем маны x (1+% дополнительной регенерации/100)/120

Отсюда вывод — лучше иметь вещи с плюсом к мане, чем с плюсом к регенерации, это заодно увеличит и скорость регенерации. Очень полезны как для волшебников, так и для воинов уникальные перчатки **FrostBurn**, увеличивающие запас маны на 40% и к тому же добавляющие повреждения холодом.

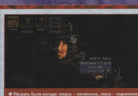
5. В мультиплеере наносимый урон (физический и магический) уполовинивается, **Thorns** и **Iron Maiden** действуют лишь на 10% (но и этого обычно достаточно против могучего варвара), игрока нельзя полностью заморозить и выставить на конкурс ледяных скульптур.

6. Если персонаж предназначен для битв с другими игроками, необходимо вкладывать больше очков в жизнь. Воинам (варвар, паладин, амазонка) можно сэкономить на энергии и носить вещи, возвращающие ману при попадании по врагам. Волшебница с прокачанным энергетическим щитом может позволить себе особо не тратиться на жизнь, а надеть пару шмоток с +50 — +70 к здоровью (а это экономия 25-35 статпойнтов), тем более имея под рукой телепорт.

7. Профессиональный плееркиллер обязан переконфигурировать клавиатуру. Основные боевые умения и заклинания выводятся на **QWER**, а вспомогательные — на **ASDF**, это позволяет быстро пить зелья из пояса **(1234)** и, не напрягаясь, работать пальцами.



● Вот он, любимый подъем плеєркиллеров. Сейчас своим ухом рискует амазонка.



● Убежать было некуда: сверху — начальник, снизу — подчиненные.

Основные комбо/советы по классам

Варвар

Давно стало очевидным, что "Близзард" слегка напутала с балансом. И если раньше в лестницах рейтинга персонажей варвары хотя бы соревновались с некромансерами, то после выхода нашумевшего патча, урезавшего основной скилл для набора экспы повелителя нежити, все первые места заняты веселыми могучими неандертальцами. Три четверти топ-пятидесятки составляют они же. Варвар имеет несколько очевидных преимуществ перед остальными классами. Во-первых, огромное количество жизней (за очко в vitality варвар получает 4 жизни, больше всех). Во-вторых, большое количество пассивных скиллов, для применения которых в бою не требуется резво переключать кнопки, ломая клавиатуру. В-третьих, быстрая прокачка и практически полное отсутствие проблем в наборе экспы. В-четвертых, прыжок.



К недостаткам следует отнести возможность воевать лишь однажды выбранным классом оружия и малое количество вариантов атаки. В начале пути юный варвар стоит перед выбором — играть со щитом и одноручным оружием или орудовать оружием в обеих руках. Мой совет — двуручное оружие, удар в прыжке и танец смерти, которому наплевать на скорость атаки. Поэтому из доступного арсенала предпочтение отдается копью за площадь поражения (можно крутить **whirlwind** в сторону или даже назад, легко попадая по двигающейся к варвару цели без получения тяжелых телесных повреждений) или тупому оружию (класс mace) за максимально возможный урон. Основной вариант развития включает в себя мастерство владения оружием выбранного класса (максимум очков), танец смерти (максимум очков), атака в прыжке (стремится к максимуму), несколько очков в сопротивляемость к магии, увеличение скорости бега, Iron skin и по 1 в любимые крики. Однако не надо думать, что бить монстров и людей будет одинаково легко.

Варвар испытывает проблемы с некромансером и паладином из-за возвращаемого **Iron Maiden** и **thorns** урона (но на удар в прыжке это не действует), причем из-за странного бага у защищающихся всегда остается 1 очко жизни даже при огромной силе удара и соответственной смерти варвара.

Тактика

Против магички, варвара, амазонки — все, что угодно.

Против некромансера и паладина — только атака в прыжке.

Паладин

Очень сильный боец, который из-за наличия множества полезных аур способен легко приспособиться к бою против любого класса. Незаменим в парных/командных дуэлях. К сожалению, ауры не накладываются друг на друга, и прокачать все нужные до максимума невозможно. Единственное защитное умение, которое будет продолжать действовать после активации — **holy shield**, и это надо использовать, если имеется щит. Паладин, созданный для дуэлей, качает как основное атакующее умение **charge** (максимум очков) и **thorns** как основную защитную ауру. Существуют паладины с прокачкой **fist of heaven** — на высоких уровнях он прилично вредит электричеством хилым врагам, мгновенно и всегда попадает; можно использовать против некромансера и магички, не пышущих здоровьем. Минус — требует много маны, защиту от электричества легко догнать до максимума, поэтому его можно рассматривать только как один из запасных вариантов.

Комбо

Против варвара **charge+thorns** (не надо переключать шипы на что-либо другое — а то есть риск очнуться без уха).

Против паладина **charge+thorns** (в ближнем бою **charge** можно заменить другой атакой, например, **vengeance**).

Против магички — **charge+salvation/ /vigor**. Максимальная защита от холода в вещах обязательна против высокоуровневых особ. При телепортах просто нажмите на нее **charge** и держите, пока не попадется (или более печальный вариант — кончится паладинова мана).

Против некромансера — важна осторожность, надо стараться не угодить в **костяную тюрьму**. После его **Iron Maiden** обязательно включите **cleansing** (в это время можно бить **fist of heaven**, чтобы парень задумался о своем здоровье) и активируйте **charge+vigor**.

Против амазонки — **charge+vigor**.

Если у паладина очень быстрые сапоги, а у противника их нет, то **vigor** можно заменить другой полезной аурой.

Волшебница

Потенциально сильнейший класс. Наличие телепорта (без него даже и заикаться о битвах смешно) позволяет уклониться от любых нежелательных столкновений, но сильно зависит от лага и дрожания руки. Дистанционные же атаки в рекомендациях не нуждаются. Но медленное развитие, постоянная нехватка маны поначалу (да почти всегда, чего уж тут таить) и необходимость держаться подальше от ближнего боя не делают игру за магичку легкой прогулкой.

Основной вариант развития — ветка холода — **freezing orb** (максимум очков), **blizzard** и **cold mastery** — несколько. Холод хорош тем, что бьет по площади, замедляет врагов, а "мастерство" снижает их резист. Наибольшие повреждения наносит огонь, но, во-первых, на адском уровне у монстров солидная сопротивляемость именно к огню (что неудивительно для зверушек, живущих в аду). А во-вторых — против людей, которые не стоят на месте, нет таких опасных, как у холода, заклинаний. Тем не менее, как минимум один скилл в огненной ветке надо выучить — это **warmth**. В отличие от фанатов быстро максимизировать это умение, я считаю, что 5-7 очков к 40 уровню в нем будет достаточно, ведь повышение объема маны само ведет к увеличению скорости регенерации маны. Важнее быстро развить боевые заклинания.

Так как многие игроки знают о страш-



ной силе холода и нагружаются повышенной защитой от него, часто даже нивелируя этим **cold mastery**, то необходимо иметь запасные спеллы — **thunder storm** для ленивых (всегда попадает и пассивен) или **fire ball** 20-го уровня с прокачанным огненным мастерством — но тут надо работать мышкой. Против пешеходов, как и монстров, иногда, для восстановления маны, можно с успехом использовать **blaze**. Обязательно прокачать **энергетический щит** и один из первых двух холодных на выбор — они накладываются и работают с энергетическим, что просто прекрасно.

Некромансер

Один из самых интересных бойцов. У него только одно порядочное заклинание — **bone spirit**. Зато есть костяные тюрьма и стена, а также полезные проклятия. К тому же от его магии нет защиты; **bone spirit** наносит большой урон, и он самонаводящийся. Качается, естественно, до 20 уровня. Несколько очков в костяное копье также не помешают — так оно летит быстрее, и, выпустив с десяток духов, гоняющихся за целью, можно добавить врагам копьем. Из проклятий развивается **Iron Maiden, Decrepify** и **Lower resist**. Для помощи в прокачке развивается **голем** (или **Blood**, который вместе с **Iron Maiden** почти не умирает, или **Fire**). Лучше положить 20 очков в мастерство и по 1 в големов, чтобы иметь выбор.

Основной способ убийства в теории — еще когда за экран до врага некромансер выпускает с десяток спиритов, а потом замедленного Decrepify-ем врага помещает в костяную тюрьму (или отгораживается стенками), ставит на варвара/паладина Iron Maiden (тогда тот, разбивая стенки или лицо некромансеру, будет сразу испытывать неприятные ощущения) или Lower resist (увеличивая урон от спиритов). Самый неприятный враг — амазонка.

Амазонка

Скрытный и коварный враг. В идеале должна воевать, находясь вне зоны видимости и выпуская самонаводящиеся стрелы. Ни очка в дерево копий, если она лучница (можно положить лишь очко в **jab** — для быстрого убийства крупных боссов). Копьеноска на адской сложности будет каждую минуту чесать свою макушку с вопросом — и какого, извините, я не стала варваром, коли лезу все время отзывчивым монстрам в глаза заглянуть? Развитие — по несколько очков в пассивные умения, побольше в критический удар. 20 в **"валькирию"** и **strafe** (это в основном для прокачки в битвах с монстрами, но используется и против людей). При **strafe** обязательно выставлять валькирию и двойника — это даст две лишние стрелы (**strafe** добавляет по стреле за любого союзника — объединяйтесь с некромансерами-пастухами скелетов). Несколько очков в одну из замораживающих стрел — на выбор. Противника надо замедлять, лук не для ближнего боя. Против магов используйте **Slow Missile**, таким образом особенно легко убивается некромансер.

Конечно, все вышесказанное — только общие советы по развитию. Остальное придет с опытом. Напоследок скажу, что даже в честном бою существуют свои маленькие хитрости. Например, действенно притвориться умирающим, начать убегать, а потом резко развернуться и убить (тактика воинов против магов, которые обычно не удерживаются от погони). Эффектно, спрятавшись за какой-нибудь колонной, выбросить припасенное свое (или чужое) ухо — доверчивый вражина моментально расслабляется и умирает с улыбкой на устах... ну хватит, хватит, столько всего еще осталось. В следующих номерах "Мании" мы, очень может быть, продолжим к теме второго Диабло на Battle.net. А пока... Удачной охоты! ■

Опять что-то плохо положили. Можно незаметно взять телекинезом...

Позиционная ловушка готова. Огненные стены хорошо прожарят вошедшего в портал, ледяные струи охладят, а убегать-то и некуда — вокруг отвесные стены и пропасть.

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Motocross Madness 2 Track Editor

Где взять	www.fileplanet.com/index.asp?file=45713&download=
Возможности	99% игровых
Сложность освоения	Средняя

Некоторое время назад этот редактор выделился на общем фоне прежде всего своими огромными габаритами — 21 мегабайт, это не шуточки. Но несмотря на этот большой, во всех смыслах, недостаток, он оправдал ожидания. А значит, настала пора посвятить ему время и место в нашем журнале.

Установка

Инсталляция производится предельно просто: инсталлятор сам находит путь к игре, а нам остается только постоянно жать «Next», попутно читая рекламные проспекты всем известной фирмы (ну не могут они без этого, не могут!). После сего процесса на рабочем столе появится иконка с нехитрым названием, нажав на которую мы попадем в основной интерфейс, который к всеобщему удивлению окажется вовсе не «форточковым». Дело в том, что в отличие от большинства редакторов, этот встраивается в саму игру и работает на ее «движке». С одной стороны это хорошо, а с другой — не очень. Почему? Да потому, что без хорошей «тачки» к этому редактору можно не подходить, а если и подходить, то с большим балоном кофе под столом, дабы скрасить просто адское, по срокам и мучениям ожидание.

Первый взгляд на операционный стол

Основной интерфейс помимо стандартных, не нуждающихся в комментариях Open/Save/Undo/Redo/Move/Delete содержит еще и иконки выбора осей (X, Y, Z) для размещения предметов, а также кнопки Test Computer Bike и Rider Test. Первая позволяет запустить AI-игрока на трассу, дабы проверить ее пригодность к жизни, а вторая с той же целью сбрасывает на дорожное полотно нас самих и все это без импортирования трассы в игру. Также на основную панель вынесены кнопки управления камерами, но ведь куда удобнее использовать для этого «горячие клавиши» (см. одноименную врезку).

Начало создания

Итак, начнем создавать первую карту. Для начала следует определиться с типом будущего творения. Карта может быть шести различных типов: Supercross, Nationals, Enduros, Bajas, Stunt Quarry. В зависимости от типа карты, по ней можно будет проложить соответствующий вид трассы (см. Врезку 2). Начинать проще всего с Stunt Quarry, так как ничего кроме как самой трассы там создавать не нужно, но я бы посоветовал создать что-то более стоящее. Осознав, что нам нужно от карты, жмем «Create» и двигаемся дальше. Теперь в нашем распоряжении находятся три основные закладки: File, Edit и Options. Закладка Files, помимо стандартных New/Open/Save, содержит еще и такие важнейшие поля, как Track Name и Author (а как же без этого!?), а также присутствует очень нужная кнопка Exit (вот запихнули, и за пол часа не найдешь). В закладке Edit мы осуществляем основные манипуляции с картой, которые и займут немало времени, тогда как в последнюю закладку Options можно вообще не заглядывать. Потому что там мы можем только установить разрешение и выбрать количество отображаемой на экране монитора информации. Переходим к основному месту работы — закладке Edit. Она разбита на пять разделов (соответственно и создание карты проходит пять этапов). Terrain Geometry (этап терраформинга), Track Path/Waypoint Path (назначение пути трассы), Terrain Textures (наложение текстур), Objects in Scene (помещение объектов на карту) Scene Environment (размещение окружения).

Этап первый: Terrain Geometry

Эта часть редактора реализована очень оригинально, такого терраформинга вы еще нигде не видели. Впрочем, оригинальность реализации еще не говорит о ее качестве (тут уж вам судить). Дело в том, что практически никакого визуального представления карты у нас нет. Все, что нам предоставляется — это стандартная кисточка (Brush) из любого графического редактора и карта, играющая роль холста. Наша кисточка ничего кроме как рисовать белые пятна на черном фоне не может, но в этом и заключается оригинальность подхода, о котором говорилось выше. Фишка в том, что эти белые пятна ни что иное, как возвышенности и чем сильнее вы «надавите» на кисть, тем сильнее поднимется поверхность. То, что вы получите в результате этих «надавливаний» довольно сложно предсказать, так что вполне допускаю, что часть публики на этом этапе потянется к кнопочке Exit. Скорее всего зря — ведь дальше самое интересное! Но пока не будем забегать вперед и продолжим разбираться в нюансах «надавливаний». В этом разделе нам встретятся следующие параметры:

Горячие клавиши

Для уменьшения затрачиваемого времени при создании карт можно прибегнуть к помощи следующих горячих клавиш.

Камеры

Переключится на 2D-перспективу — 2

Переключится на 3D-перспективу — 3

В 2D-перспективе

Приблизить — Q

Удалить — E

В 3D-перспективе

Камера вверх — Q

Камера вниз — E

Общие

Камера вперед/назад/влево/вправо — W/S/A/D

Увеличение скорости передвижения камеры — SHIFT+направление

Передвижение камеры вверх/вниз — вертикальное движение мыши с нажатием левой кнопки

Path Mode

Передвинуть границы участок трассы — обычный drag&drop

Изменить размер участка трассы — SHIFT+ drag&drop

Object Placement Mode

Ctrl + Click — добавить/убрать объект к группе.

Shift + Drag — двигать объект вдоль местности..

Ctrl + Drag — вертеть объект.

(+) + Drag — двигать объект вверх.

(-) + Drag — двигать объект вниз.

Shift + (+) или (-) — двигать объект вертикально быстрее.

Раздел Paint Controls

View Track — рисование в зоне трассы.

View Perimeter — рисование в зоне ее окружающей.

Strength — сила «надавливания» кисти.

Size — размер кисти.

Round Brush — круглая кисть (более удобна для создания открытых пространств).

Square Brush — квадратная кисть (более удобна для построения трасс стадиона).

Color — цвет кисти. Естественно, доступно только два цвета — белый и черный. Соответственно один (белый) создан для повышения территории, а другой (черный) — для ее понижения.

Раздел Displacement Strength

Displacement Strength — максимальная высота подъема высоты, не советую ставить высокие значения, если, конечно, вам не нужны горы на трассе.

Grid Resolution — повышение данного параметра сделает ландшафт более гладким. Внимание! Этот параметр нужно задавать до того как вы перейдете к нанесению маршрута и нанесения объектов.

Раздел Tile Smoothing

Distance — задает размеры сглаживания ландшафта.

Разобравшись с параметрами данного раздела, переходим дальше.

Этап второй: Track Path

После некоторого ожидания (которое напрямую зависит от уровня вашей тачки) взору откроется отрендеренный ландшафт и настанет время наносить маршрут трассы. Для создания этого самого маршрута имеются два способа: один (**splines**) применяется в **Supercross** и **Nationals**, а другой (**waypoints**) для **Enduro** и **Baja**. Итак, по порядку. При создании **Supercross** и **Nationals** перед нами появляется меню с различными кнопками:

Add Node — создает так называемый node. Два node'а образуют один сегмент, сегменты вкупе представляют собой сплайн (сплайн — это трасса целиком). **Node** состоит из трех точек, которые определяют границы трассы. В игре, при вылете за границы трассы или при падении, игрока возвращают к последнему пересеченному им node'у.

Insert Node — это кнопка нужна лишь в том случае, если вы захотите после завершения маршрута, добавить в него еще node'ов.

Close Path — замыкает концы трассы.

Place Gate — ворота, просто ворота.

Add Funnel — кнопка для создания начального ответвления. Используется в том случае, если вы хотите поместить старт трассы отдельно от нее самой.

Delete Node — удалить node.

Delete All — удалить все node'ы.

Параметры:

Width — стандартная ширина сегмента.

Height Above Terrain — высота над ландшафтом относительно нуля.

Закончив создание трассы, перейдем к оформительской деятельности, проходящей в остальные три этапа.

Этап третий: Terrain Textures

На данном этапе мы будем накладывать текстуры как для окружающей среды, так и для самой трассы. Здесь опять существует два способа наложения этих самых текстур: **Auto Generate** и **Custom**.

В первом случае мы должны выбрать файлы текстур для самой трассы (поле **On Track**), текстуры окружающей среды (поле **Off Track**) и текстуры для пространство между окружающей средой и трассой (поле **Edge**).

Во втором же случае нам предоставляется возможность самостоятельно экспортировать эти текстуры в формате **.tga**. При применении **Auto Generate**-способа используются дополнительные параметры. **Feather Distance** поможет сгладить переходы между текстурами, **Number Ruts** и **Rut Opacity** отвечают за следы на дороге, а **Cloud Seed** и **Cloud Opacity** за отображение теней, отбрасываемых облаками.

При помещении воздушных объектов на карту главное — не переборщить с их количеством!

Этап четвертый: Objects in Scene

Настает самый интересный этап — нанесение объектов на карту. Ничего сложного тут нет: следует лишь выбрать объект из обширного списка и нажать **Place Object**, после чего ткнуть мышой в то место, где хотели бы его созерцать. Для дополнительного управления объектами используйте соответствующие «горячие клавиши» (см. врезку).

Этап пятый: Scene Environment

Заканчиваем оформление трассы и ее создание. На подходе оформление окружающей среды. Первым делом выберем текстуру для неба в поле **Sky**. Далее придет очередь рассадки деревьев (**Eco-System**). Тут ничего сложного нет: просто выбираем тип местности (**Desert**, **Forest** etc.), набираем нужное число в соответствующем окне и жмем **Generate Trees**, после чего долго не можем врубиться, почему на экране ничего не появляется. Не пугайтесь, деревья отобразятся только в самой игре (видимо, это сделано для того, что бы совсем не загружать наши бедные машины). После создания эко-системы следует выставить параметр яркости для **Ambient Light** (то бишь, видимый свет). Далее плавно перемещаемся к направленному освещению (**Directional Lighting**), то есть солнцу. Параметр **Heading** задает расположение солнца относительно сторон света, а **Pitch** его угол наклона. Цвет солнца задается «как везде», то есть **RGB**. После фиксации солнца на потолке неплохо бы еще и добавить туман, цвет которого задается той же **RGB**.

Ну вот и все! С созданием трассы закончились, но неплохо бы ее еще и запустить. Для этого нужно зайти в закладку **File** и потешив свое самолюбие заполнением строк с именем автора, нажать **Save As...**, после чего жать на кнопку **Bundle** и в случае отсутствия ошибок запускать игру, где в соответствующем виде гонок выбрать свою трассу. ■

Различные виды трасс

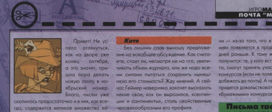
Supercross — гонки в закрытом помещении, то есть стадионе. Этот вид трассы обязательно требует наличие на карте стадиона. Стадион помещается на карту как и все остальные объекты: на этапе **Objects in Scene** нужно среди типов объектов выбрать «Stadiums» и поместить нужный на карту. Наличие деревьев отпадает само собой.

Nationals — тоже самое, что и **Supercross**, но на открытой местности. Стадион не требуется.

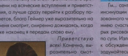
Enduros — гонки на открытой местности по вэйпоинтам. Требуются финишные ворота.

Bajas — в своем строении практически ничем не отличается от предыдущего, комментарии не нужны.

Stunt Quarry — гонки как таковой нет. Прыжки с выполнением трюков и получением за них очков. При создании данного типа трасс этап номер два отпадает.



Привет! Не успела оглянуться, как на дворе уже конец октября, а это значит, пришла пора делать новую почту в ноябрьский номер. Благо, писем уже скопилось предостаточно и в них, как всегда, содержится великое множество ваших гениальных идей и компетентных мнений. А потому не стоит тратить много времени на всяческие вступления и приветствия, а лучше сразу перейти к разбору полетов, благо Геймер уже выразительно на меня смотрит, смиренно дожидаясь, когда же наконец я передам слово ему.



Приветствую всех! Конечно, выразительно смотрит, — если женщину вовремя не остановить, то можно до скончания веков и финального вызревания апокалипсиса выслушивать ее сентенции и сантименты о наступлении конца октября и прочих болтологических материях. Приступим.

Письмо первое

Привет всем игроманам из Игромании.

Просто настоятельно рекомендую, просто настаиваю, чтобы вы увеличили объем журнала (минимум до 200 страниц). Фанатов вашего журнала — огромное количество (я уверен в этом на 80%), и все они будут покупать ваш журнал независимо от его стоимости, для них (и меня в том числе) — это не главное, а главное — это содержание и как можно больше полезной информации. Если я вас все-таки не убедил, то вынесите мое письмо на всеобщее обсуждение (внесите его в раздел «Почта» в Вашем следующем номере или как-нибудь выделите его, чтобы бросалось в глаза), и пусть все, кто может (а могут все, просто некоторым лень), напишут отзыв об увеличении объема Вашего журнала: кто за и кто против. И, если вас не затруднит, подсчитайте голоса и делайте выводы (подождите пару месяцев, чтобы дошли все письма, которые были отосланы читателями, или может быть кто-то не смог вовремя написать, а потом можете написать результаты голосования в журнале).

Санек [eletsky@online.ru]

Катя

Без лишних слов выношу предложение на всеобщее обсуждение. Как считаете, стоит ли, несмотря ни на что, увеличивать объем журнала, или же надо всеми силами пытаться сохранить нынешнюю его стоимость? Жду мнений. А сейчас Геймер наверняка захочет высказать некие свои, как он выразился, «сентенции и сантименты», столь свойственные человекообразным его профиля.

Геймер

Гм... сочту, что отвечать на подобные инсинуации — ниже достоинства цивилизованного человекообразного, каковым я имею счастье быть (в отличие от некоторых рисованных карикатур), и выскажусь по сути. Изложенное товарищем Саньком к обсуждению принимается. Но прежде задумайтесь над следующим. Мы сейчас развиваем компакт-диск. Пока на него выгружены (и будут выгружаться) полнообъемные руководства и прохождения. Дальше, со временем, на компакте начнут публиковаться некоторые рубрики, как имеющиеся, так и планирующиеся. Таким образом, за счет компакта происходит рост объема журнала. И, естественно, без увеличения стоимости на прилавках. Вот теперь — «ждем мнений».

Письмо второе

Дарова, Игромания!!!

Пишет Вам читатель, читающий читательский журнал «Игромания!» Хочу подкинуть вам совет на счет конкурсов.

Каждый конкурс разбейте на два варианта: мыльный и бумажно-туалетный. То есть в первом будут участвовать только письма по -mail'ьные, а во втором только бумажные. Эстетично и практично.

dan [Подольск, Моск. область]

Геймер

И тебе дарова! Что ж, мыслишка здравая и даже с претензией на практическую применимость. Основное, что смущает, так это то, что, во-первых, призов не напасешься (сами разумеете — их не бесконечное множество), а во-вторых, конкурсы начнут отжирать в журнале в два раза больше места, что не есть хорошо... Обмозгую, конечно. Но спорно, спорно...

Катя

А я думаю, что процесс обмозговывания (насколько это возможно для некоторых субъектов) совсем даже и не требуется. Ведь все равно люди, живущие в столице, будут иметь преимущество по времени — из-за того, что в Москве «Игромания» появляется в продаже на несколько дней раньше. К тому же как-то нечестно получится: те, у кого есть электронная почта, смогут принять участие в обоих видах конкурсов (если не поленятся в кои-то веки добежать до почты). А тем, у кого мыла нет, придется довольствоваться исключительно «бумажными» конкурсами. Непорядок!

Письма третье и четвертое

Привет, любимая «Игромания»!

У меня есть предложение для вас, правда, не деловое ;-), ну да ладно. Предложение такое: создайте спецвыпуск «Игромании». В нем будете описывать одну игру вдоль и поперек, по периметру и по диагонали, со вскрытием всех внутренностей. Каково?

Xela aka Shurik [Видное, Моск. область]

...Про спецвыпуски. Я был бы очень рад, если бы вы делали спецвыпуски по каждой крутой игре, такой как Diablo II или Quake III, в которых бы находились хинты, прохождение, коды, способы взлома, описание всякого разного, а на диске — сейвы, трейнеры, обои, темы для Windows и прочее.

Александр Фокин [Ижевск]

Катя

Нельзя сказать, что об идее выпуска спецвыпусков (извиняюсь за каламбур) мы слышим впервые. Более того, нам и самим периодически приходит в голову «что-то подобное». Только без активной поддержки со стороны наших читателей мы на подобные авантюры не пойдем. А потому очень хотелось бы услышать от вас, какого рода вещи вы хотели бы увидеть в спецвыпусках. Напишите, на чем стоит делать акцент — на описании юнитов и фенечек или на практических игровых советах. Если окажется, что идея спецвыпусков интересна вам, мы непременно попытаемся ее осуществить.

Геймер

Катя усложняет. Акцент надо делать на всем, на чем его только можно сделать, лишь бы в спецвыпуск вместилось. Имхо, это очевидно. И, скорее всего, когда-нибудь мы дозреем до «выпуска спецвыпусков». Но в свете сказанного занятно другое. Пусть я буду банален, но — у «Игромании» есть компакт-диск, средствами которого вполне можно делать подбор материалов, ничем не уступающий т.н. «спецвыпуску», тиснув при этом в журнал все наиболее ключевые моменты (кото-

рые с компакта потреблять неудобно — например, таблицы какие-нибудь). Недостаток: ну, не удастся цельную книжицу в руках подержать и придется постоянно компакт-диск загружать. Преимущества: не нужно будет лишние (которые никогда не лишние) деньги тратить и дополнительной макулатурой квартиру захламлять. Ваше мнение?..

Письма пятое и шестое

Здравствуйте, хочу высказаться по вопросу о содержании рубрики «Deathmatch» — она должна оставаться такой, какая есть сейчас. То есть надо рассказывать о всяких разностях — не стоит останавливаться на одном. Конечно, можно посвятить больше места таким сногсшибательным модам, как Counter-Strike, кто спорит!? Но и заострять на этом внимания не стоит. Так что больше модов, новых и не очень!!!

Артем (Virus) [Череповец]

По поводу р-ки DeathMatch. Я бы хотел видеть ее такой, какая она есть сейчас. Но...

1. Новости DM с моей стороны не вызывают никаких нареканий. Они довольно сжаты для экономии места под другое, что в принципе и правильно. Хотя можно было бы и подробнее. Нужно найти золотую середину между полнотой информации и ее количеством. Мне кажется, что-то близкое к этому я и наблюдаю на страницах DeathMatch'а.

2. В поднятой дискуссии в позапрошлом номере был, как мне показалось, сделан намек на Counter-Strike. Что Геймер хотел этим сказать, я не понял, но я думаю, что он не имел ввиду, чтобы всю рубрику посвещать только ему. Ни в коем случае!!!...

3. В р-ке должны обязательно присутствовать Q3, UT, H-L. Ваше внимание к модам для каждой из этих игр должно быть одинаковым. Ни в коем случае не должны преобладать моды какой-нибудь одной игры. Все моды должны быть ИНТЕРЕСНЫМИ, ИГРАБЕЛЬНЫМИ, ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ и, как следствие (как мне кажется), не такими уж малыми в размере (но и не чрезмерно огромными, а то не хватит места под др. моды). Старайтесь помещать на диск так называемые MOTW — модом недели за красивые глаза не называют.

4. На счет клубных новостей. Сжали до предела, дальше некуда. Верните прежние «Клубы и кланы», в DM им не место.

5. Да, и еще я бы попросил, чтобы в DM помещали карты недели (хотя бы одну карту для одной игры).

6. Если есть возможность, то сделайте «TOP 5» для модов вместе со ссылками на них, а также их размер.

ferrari@obninsk.com

Геймер

Некоторое время назад мною была поднята дискуссия о содержании рубрики «Deathmatch». Пришло много дельных писем, два из которых опубликованы. Передаю слово **Олегу Полянскому — редактору рубрики**.

Олег Полянский

Привет, Артем, привет, анонимный владелец ящика ferrari@obninsk.com! Отвечаю сразу на оба ваших письма. Приятно слышать, что дефматчевая рубрика, арена грохочущих боев и оплот шотгана, вызывает по большей части приятные эмоции. День и ночь поддерживают пламя яростного горнила кузнецы «Deathmatch'а», Revenant и Dimonn. А с данного номера к ним присоединились воины с сайта ***www.counter-strike.ru*** — так что намек Геймера насчет Каунтер-Страйка отныне можно считать пророчеством. Само собой, мы не собираемся посвящать этому моду всю рубрику. Но все необходимые примочки под него будут ежемесячно помещаться на страницы журнала и компакт. Начало этой традиции положил обзор C-S ботов — см. его в рубрике. Что касается прочих модов под H-L, Q3 и UT — с тех пор, как в клубе «Элита» обосновалась наша тестовая лаборатория, из модов отбираются лишь те, что действительно заслуживают внимания (как правило, это и есть «моды недели»). Неудачные же модификации немедленно подвергаются остракизму и навсегда покидают пределы редакционных винчестеров. А некоторых счастливчиков Revenant лично расстреливает в упор из шотгана.

Клубные новости, как показала практика, на данный момент интересны не настолько большому числу читателей, чтобы выделять под них целую рубрику. Как только эта ситуация переломит себя в корне, стволе и верхушке, рубрика будет воскрешена.

Карты недели — да, идея дельная. На следующем номере обязательно подумаем над ее реализацией. Что же касается «TOP 5 модов», то здесь есть сложности. Дело в том, что за месяц выходит не так уж и много модов, достойных тестирования и помещения в какой-либо TOP. Да, «модов недели» бывает ровно четыре за месяц, но знали бы вы, какой ерунде порой присваивают этот титул... Впрочем, над «TOP 3» (а не 5) можно было бы и подумать. Вероятно, это станет одной из тем обсуждения на ближайшем редакционном совещании. Я уже записал ее в свой многотомный «список идей». ;)

Засим прощаюсь и передаю слово Геймеру и очаровательной Кате.

Письма седьмое, восьмое и девятое

Prof (Мания#9; третье письмо), ты просто {ну очень неприличное слово}! «Дурацкие китайско|японско|корейские мутанты с глазами 25 дюймов в диаметре...» Да сам ты дурацкий, блин, мутант!!! Не смей наезжать на мангу|аниме, это самое важное искусство из всех искусств! Я не верю, что никто не захотел раздела про него, но если это правда, то я ХАЧЮ!!! Ни фига не «забито» и не «потоптано». ДАЕШЬ АНИМЕШНУЮ РУБРИКУ.

Павел [paulserga@mtu-net.ru]

Вы что там все... того?

Аниме — один из лучших видов изобразительного искусства! Никакие Диснеи и т. п. в сравнение не идут. Русские мультфильмы не в счет: нового не появляется, а просматривать в n-ный раз «Ну, Погоди!» — глупо. Я бы мог привести кучу доводов об эстетической ценности, но я не буду. Японо-ненавистников этим не проймешь.

Но! смотрите сами:

1) Аниме — это не тупые мультики, это рисованные, художественные фильмы.

2) Многие приемы постановки были переняты режиссерами фильмов (фильмы Джона Ву, «Матрица»). А фильмы Джеки Чана — это Аниме в чистом виде.

3) Американцы давно учатся у японцев (и даже художники из «всеми любимого» Диснея) и снимают анимешные мультики (правда, худшего качества).

И даже само присутствие огромного кол-ва сайтов об Аниме и Манга, о чем-то говорит! А никто не писал в защиту лишь потому, что верили в «Игроманию», в то, что вы не будете слушать тех, у кого комплексы по поводу своей внешности (они все лысые и с маленькими крысиными глазками :)).

Так что новость от Геймера по поводу того, что рубрики не будет, считать глупой шуткой! В вашем, и только в вашем журнале может и обязана быть подобная рубрика.

А вообще ваш журнал классный. Все мои друзья так считают и не покупают его постоянно лишь потому, что берут его у меня :(.

ВОРОН [darkritual@mail.ru]

ЧТО-О-О-О-О?!!!?!!!

...Та-ак... Спокойно... Как советовал известный психолог Dr.DRE, «Calm down, relax, start breathing»...

Ну, прежде всего, здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании» и, в особенности, Геймер, тоже уважаемый, но с некоторых пор меньше, чем хотелось бы... Сразу к делу: такую бурю эмоций вызвал у меня текст в номере 9/2000, с. 145, вторая колонка. Ладно письмо. На него я реагировать не буду, ибо считаю ниже своего достоинства дискутировать с человеком, называющим дуростью то, о чем не имеет решительно никакого представления. (Полагаю, правила построения предложений в Русском Языке он тоже назвал бы дуростью, поскольку также мало с ними знаком). Но вот от товарища Геймера я такого не ожидал... Оказывается, высказываний против аниме много, а за — он «почти не обнаружил»!.. Вот только я, читатель «Игромании» с первого же ее номера, этого почему-то не заметил. Видимо, ему против аниме «высказываются» на ухо или анонимки в почтовый ящик бросают — но в журнале подобного рода заявлений до сих пор не было. Сдается мне, что товарищ Геймер — сам противник аниме и манги... А как иначе прикажете понимать подобное: «Я предполагал, что откликнется какой-нибудь из российских анимешных клубов, однако — отнюдь и как бы не так»? Я — представитель всероссийского движения Ai.R: Anime in Russia. А Вы кого ждали? Делегацию? Имею честь доложить, что я — единственный в Ai.R'е, в AniMaXe и, я полагаю, в R.An.M'е (больше анимеклубов в России нет) постоянный читатель «Игромании». Я откликнулся и предлагаю своему любимому журналу... пусть даже не постоянную рубрику — лишь написать статью об аниме и манге. (...)

PS. Уважаемый Геймер. Если у Вас вдруг не возникнет острого желания печатать это письмо, я пойму.

Мое почтение,
PRikOL <Ai.R>** &*
*<AiM>*** [slava@avallon.ru]*

Геймер

Как говорят на Руси, гром грянул — анимешники перекрестились. Я вселенски счастлив. Я доволен до мозга костей, которые поют и млеют в состоянии эйфорической восторженности. Написав в девятом номере, что на тему аниме мы забиваем, так как никто в ее пользу не высказывается (а так оно и было), я рассчитывал услышать возмущенные вопли от негодующих поклонников (которые, по аналогии, суперволосатые и с большими совиными глазищами). Так и произошло. Отлично — значит, не все протухло в датском королевстве; значит, можно продолжать разговор. Но — прежде пропущу вперед женщину, она тут меня от клавиатуры оттаскивает...

Катя

Слабое подобие джентльмена, не мог просто место уступить!.. В общем, коль скоро тема аниме все-таки злободневна, нам просто ничего не останется, как в ближайшее время подготовить для наших читателей пару-другую материалов. А посему приглашаем людей, хорошо разбирающихся в данном вопросе, принять посильное участие в создании статей по аниме. От вас требуется некоторое умение писать и доскональное знание предмета. Ведь если вы действительно хотите увидеть в журнале статьи на любимую тему, то сделаете все возможное, чтобы рассказ получился полным и увлекательным. А для нас это станет своего рода журналистским экспериментом — можно ли создать глобальный материал, опираясь на знания и поддержку наших читателей!



Иллюстрация: Даниил Кузьмичев



Геймер

Добавлю лишь, что являюсь фанатом аниме в той же степени, как танки являются вертолетами. Но прочитать про всю эту радость будет любопытственно. Для общего развития. Так что, кто желает пыланием, точнее, пылает желанием поведать миру о своей хоббистской (от слова «хобби») любви — обращайтесь. Рекомендую — напрямую на *editor@igromania.ru*. Или к Кате, как к гораздо большей поклоннице аниме, нежели моя никчемная личность.

Письма десятое и одиннадцатое

Привет, «Игромания»!

Сделайте небольшую рубрику, в которой будете рассказывать о великих играх и их создателях, о M&M, например, или о той же Wizardry.

Vett [Железнодорожный, Моск. область]

Ja vot nedavno vipisival zdeshnij zhurnal. I mne nravilas' vnem neskol'ko rublik,osobenno rublika o istorii raznix kompjuternix igrovix firm. Tochnee, tam pisali o istorii «sgorevshix» firmax (naprimer, Looking Glass), kakie oni igri zdelali, chto u nix tam v firme proishodilo I t.d. Da i ne tol'ko ot takix firmax pisali, no i o tex, kotorie izhe suzhestvujut. Ne mogli bi vi sozdat' takuju rubliku v blizhaizhem buduzhem?

Koka Ka [koka_ka@hotmail.com]

Катя

Схожие идеи. В первом письме выдвинута идея рассказывать об игровых сериалах, крутых играх, игровых вселенных. Во втором предложено сделать рубрику, повествующую о компьютерных компаниях, чем они живут и какие игры делают. Что ж, по-моему, и первая, и вторая идеи нашли бы свое воплощение в рубрике «Территория разлома». Осталось только выяснить, стоит ли занимать журнальное пространство рассказами подобного рода, или оставить за «Игроманией» статус «исключительно полезного» журнала. А это, как обычно, мы выясним из ваших писем.

Геймер

Ну, статус «исключительно полезного» журнала мы подрастеряли, расширив «Rulezz&Suxx». Так что ничего страшного с этого фланга нам уже не светит. И — если вам желается про это дело читать, то мы, конечно, фосфоресцируем ликующим стремлением об этом написать. А теперь позвольте отяготить ваш мыслительный процесс некими дополнительными штангами обдумывания. У нас есть возможность рассказывать о том, как создавались различные хитовые игры (Diablo II, например, или C&C, или Thief, и т.д.). Какими идеями вдохновлялись разработчики, какие трудности перед ними стояли, как у них в команде шла работа... и прочее в таком духе. По мне, так это во сто крат занятнее, чем истории игровых компаний. Но оставим это на совести моего личного мнения и послушаем ваше.

Письмо двенадцатое

...Почему в вашем журнале уделяется так много места MTG, или вы считаете, что вне компьютера только MTG и существует?

Николай Тарасов [Москва]

Геймер

В России популярностью пользуются коллекционные карточные игры (по большому счету — только MTG), настольные системы (D&D, GURPS, еще парочка, плюс идущая на взлет «Эра Водолея») и полевки (которые зимой впадают в медвежью спячку по причине холодов). Если тов. Николай Тарасов или кто другой видит себе рубрику «Вне компьютера» в ином свете — напишите, обсудим. Только не надо предлагать, скажем, про Warhammer писать. Я изрядно сомневаюсь, что у «Игромании» много читателей, готовых позволить себе истратить полторы-две-три тысячи долларов на составление играбельного набора.

Катя

Хотелось добавить, что, насколько я успела заметить, внекомпьютерное игровое движение в России сейчас стремительно набирает обороты. Видимо, скоро всех этих рубрик и отдельных статей в журналах будет недостаточно, и, быть может, тогда придет время для выпуска полноценного журнала, посвященного настольным, ролевым и другим играм этого профиля. Было бы здорово! Наверно, я бы первой записалась в читательницы такого журнала...

Геймер

Мечтать не вредно. А суровая реальность обламывает. Пока что в России для подобного журнала нет аудитории — существующие поклонники разнородных внекомпьютерных игр слишком разрозненны и сами не знают, чего хотят и нужен ли им такой журнал. Остается ждать развития внекомпьютерных игр российского производства. «Эра Водолея» — не единственная. Компания «Звезда» также выпускает (точнее, уже выпустила) сразу две игры, о которых рассказывается в номере. Ознакомьтесь, оно того стоит. А там, глядишь, и русский MTG появится...

Письмо тринадцатое

Есть предложение на счет внекомпьютерных игр. ВЫ, в журнале ИГРОМАНИЯ, создаете бланк заказа на определенную игру; народ этот бланк заполняет, отсылает куда надо, а потом ему приходит коробка с заказанной игрой.

P.S. Некоторые геймеры не могут приобрести подобные вещи, негде.

PANK [app_poltavka@mail.primorye.ru]

Геймер

Возлагать на себя тяготы торговой деятельности мы пока не вожделеем, а вот присоветовать, как чего где прикупить, можно. Дело в том, что «некоторые геймеры не могут приобрести подобные вещи» не потому, что «негде», а потому, что не знают, «где». Ну, блаженны читающие этот выпуск «Почты». Слово нашему спецу по внекомпьютерным вещам — многоуважаемому C.S.M.



C.S.M.

Обойдемся без излишних приветствий. Так... во-первых, **Palladium Books**. На сайте компании — ***www.palladiumbooks.com*** — присутствует онлайновый каталог, с помощью которого можно оформить заказ на их продукты. **Кредитка не обязательна**, достаточно денежного перевода на штатовский адрес: **Palladium Books, Inc. Attn: Online Orders 12455 Universal Dr. Taylor, MI 48180**.

Во-вторых, **SJGames**. То же самое, можно заказать без кредитки. Адрес сайта: ***www.sjgames.com***. Почтовый адрес (в США) таков: **PO Box 18957, Austin TX 78760.** Факс (в тех же Штатах): **512-447-1144**.

В-третьих, **Wizards of the Coast** (***www.wizards.com***). Здесь проблема: заказ только по кредиткам, а налом Россия не поддерживается. Но это не имеет значения, так как существует отечественная «Саргона», где все заказать во сто крат проще.

Таким образом — **«Саргона»**. Адрес сайта: ***www.sargona.ru***, там — раздел «Магазин», там — «Заказ товара по почте». Дословно цитирую словеса, на сайте начертанные: *«Для того, чтобы получить нашу продукцию по почте* ***(на территории России)****, Вам достаточно прислать письмо на адрес: 109029 Россия Москва ул. Нижегородская д. 32/15, фирма Саргона — или по эл. почте — на адрес:* ***order@sargona.ru****, с указанием Вашего точного адреса с индексом, ФИО и перечнем того, что Вы хотите приобрести (в соотвествии с прайс-листом). Вы можете выбрать форму оплаты: а) предоплата; б) наложенный платеж.»* Означенный прайс-лист там присутствует. Преобладает в нем MTG. Однако вы можете написать на ***mail@sargona.ru*** или, ***если*** нет возможности связаться по электронной почте, позвонить по телефону ***(095) 755-78-76*** и оформить заказ почти на любую продукцию, выпускаемую Wizards of the Coast, и не только. В течение не такого уж длительного периода времени (от двух до шести недель), после соблюдения необходимых формальностей по оплате и прочему подобному, ваш заказ придет в Москву и будет вам отправлен (а там уж — как дойдет, смотря где живете). Только прежде чем чего-нибудь заказывать, вы сначала выясните, нет ли в вашем городе саргоновского клуба или просто магазина-дилера «Саргоны» (если неоткуда узнать — ну опять же, идете на ***www.sargona.ru*** и смотрите). Очень может быть, что в клубе, который в часе езды от вашего дома, уже и так продается искомое.

И последнее письмо

«Дивный» — это мировоззрение. Если человек верит, что мир сотворен Иеговой за 6 дней, то вы не назовете его «дивным». Эруизм ничем не хуже (хотя и не лучше) других религий, и если мы не стоим на позиции «воинствующего атеизма», оставьте «дивных» в покое (а стоите — боритесь с сильными противниками). В конце концов, играют они свою роль хорошо, и, как все неофиты, имеют повышенную моральность. В своей «дивности» вы можете удостоверится, завязывая перед торжественным приемом на шее тряпку, именуемую галстуком.

Dima Dvorcovoy
[DimaD@ bsu.unibel.by]

Геймер

Отвечать не станем, хотя тут есть, о чем поговорить и с чем поспорить (скажем, ярый «поклонник» дивных C.S.M. рвался в очередной раз высказать свои воззрения). Но — письмо самодостаточно и очень интересно аргументировано, так что думайте сами и, если вознамеритесь, шлите свои буквочертания на координаты редакции.

Нам с Катей пора закругляться, и в заключение я подведу некоторые итоги по предыдущим почтам и начатым в них дискуссиям. «Monstrum Magnum», как можно судить из писем, всем дико понравился, заслужил массу хвалебных отзывов, и многие высказались за то, чтобы в дальнейшем публиковать глобальные тематические подборки такого рода. Ок — будем. Рубрика «Самопал» на подходе, но, скорее всего, начнется еще не сейчас — через месяц-другой. Только не просите нас печатать учебники по основам программирования — для этого, представьте себе, в природе существуют учебники программирования. И напоследок — хочу высказать спасибо лично Аркадию Завыленкову за советы и соображения, содержавшиеся в последнем его письме. Принято к сведению :).

Катя

Ну что ж, октябрьский почтовый пленум можно считать закрытым. Мы прощаемся с вами до ноября и с нетерпением ждем ваших писем!

Геймер

Всем спокойной ночи, приятного дня и активного времени суток. До следующего номера.

Катя

Геймер

На письма отвечали
Катя (kat@igromania.ru) и
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru),
а также
Олег Полянский (rod@igromania.ru) и
C.S.M. (csm@igromania.ru)

P.S. (от Кати) Кстати, мы с Геймером поспорили, на чье имя придет больше писем в ноябре. Не подведите меня! :-)

разработчики шутят

Зачастую разработчики различных программ прикалываются и встраивают в свои творения того или иного рода "шутки". Иногда это банальный список имен команды, создававшей данную "прогу", а иногда нечто куда более занимательное. Ниже вы можете ознакомиться с некоторыми подобными "встройками". Имейте в виду, что далеко не ко всем приколам даны описания — ведь это может свести на нет эффект неожиданности. Если вам известны какие-либо еще скрытые "возможности" программ, которые здесь не упомянуты, то присылайте их нам — они будут опубликованы в следующем номере "Мании" вместе со второй частью данного материала.

MS Word (любая версия)

1. Прикольный курсор — "лист клевера"

Alt+Ctrl+"+" на цифровой клавиатуре. И все. Хотя на самом деле это не прикол, а всего лишь начало записи макроса.

2. Splash Screen (заставка при загрузке)

Выберите Help/About в MS Word.

Нажмите и держите Ctrl+Shift+Alt.

Щелкните левой кнопкой мыши на горизонтальной разделительной линии, не отпуская вышеназванных клавиш.

Закройте окно About. Сплэш-скрин остался вверху. Чтобы его закрыть, щелкните по нему мышкой.

3. Орфография

В любом документе напечатайте "zzzz" (без кавычек), потом пробел;

Проверьте орфографию или щелкните правой кнопкой мыши в 7-м ворде на этом слове. Теперь можно приколоться.

MS Excel 95 — Doom

1. Запускаем Excel'95.
2. Кнопками управления перемещаемся в поле B95.
3. Нажимем Shift и, удерживая его, выделяем строку, нажав в столбце с нумерацией строк на цифру 95.
4. Нажимаем и удерживаем следующие клавиши: LeftShift+LeftCtrl.
5. Потом в пункте меню "Помощь"/"О программе" нажимаем кнопку поддержки (все это делаем, не отпуская кнопок, указанных в п.4). Кстати, LeftShift и LeftCtrl держать надо только во время нажатия кнопки поддержки.
6. Далее отпускаем их и начинаем играть в DOOM.
7. После появления окна с DOOM: не ходя никуда, поворачиваемся на 180 градусов и набираем код: excelkfa.
8. Можно пройти по этой узкой тропинке через пропасть и увидеть там, в другом конце, комнату с фотографиями авторов...

8.1. А можно специально упасть в левую половину пропасти и попытаться выбраться. Тогда при выходе из здания, где происходит действие игры, и увидите его — здание — снаружи. Плюс ко всему — на стенах здания тоже фотки, куча авторов (красным цветом), надписей Excel 95 (желтым цветом) и много чего еще весьма интересного.

MS Excel 97 — Flight Simulator

Загружаем Excel; нажимаем F5; набираем X97:L97; Enter; Tab.

Жмем Ctrl-Shift, а мышкой кликаем кнопку "Мастер диаграмм". Полетели! Управление мышью.

Где-то в центре есть камень, на котором прописаны имена разработчиков.

Windows 95 — кнопка "Пуск"

1. Нажмите мышой на кнопку "Пуск" (или Start).
2. Еще раз — кнопка должна оставаться выделенной.
3. Теперь нажмите Alt+"-".
4. Вы можете переместить кнопку на любую позицию в таскбаре или вообще ее убрать. Для восстановления убранной кнопки нажмите Ctrl+Alt+Del, потом закройте Explorer. Комп не перегружайте, а нажмите отмену. Дождитесь окна, информирующего о выгрузке программы, и выгружайте ее. Через секунду кнопка вернется.

Windows 95 — список разработчиков

1. Нажмите Start ("Пуск"), затем Help/ вкладка Find/ кнопка Options.
2. Выберите в верхнем разделе "All the words you typed in order", а в следующем разделе — "begin with the characters you typed". Жмите OK.
3. Введите в строке поиска: "Who knows who built this tool?"
4. Удерживая Ctrl+Shift, жмите кнопку Clear.
5. Снова жмите "Options", выберите в верхнем разделе "At least one of the words you typed", а в следующем разделе — "contain the characters you type". Жмите OK.
6. Введите в строке поиска: "The Shadow knows!"
7. Удерживая Ctrl+Shift, жмите кнопку Clear.

Windows 95 — список разработчиков-2

1. Щелкните правой кнопкой мыши на рабочем столе и создайте новую папку.
2. Назовите ее "and now, the moment you've all been waiting for".
3. Щелкните правой кнопкой мыши на папке и переименуйте ее в "we proudly present for our viewing pleasure".
4. Опять переименуйте ее в "The Microsoft Windows 95 Product Team!"
5. Теперь папку можно открывать. Она останется на рабочем столе, так что вы можете все это просматривать и в дальнейшем.

ScreenSaver — OpenGL 3Dtext

1. В "Свойствах экрана" выберите "Установки".

2. Выберите скринсейвер OpenGL 3Dtext.

3. Нажмите на кнопку "Параметры".

4. Замените текст, который отобразится по умолчанию, на "Volcano".

5. Жмите OK и смотрите.

MS OutLook

Создайте контакт, названный "Ren Hoek"; выберите этот контакт; нажмите Help; нажмите Ctrl+Alt+Shift и щелкните на кнопке OK.

"Пасьянс" в Windows

При выбранном режиме "Сдавать по 3 карты" можно брать по одной, если удерживать кнопки Ctrl+Alt+Shift.

"Сапер" (Win 3.1, 3.11, NT 3.51)

1. **Мины**

Нажмите Shift и наберите "XYZZY"; отпустите его и опять наберите "XYZZY"; левый верхний пиксел будет черным, если под клеткой есть мина, и белым — если нет.

2. **Время**

Кликните на любом квадратике, чтобы пошло время, после чего нажмите обе кнопки мыши, откроются 9 квадратов сразу. Нажмите ESC для остановки часов и выбирайте лучшее время.

mIRC

1. **Прыгающая точка**

Выведите окно About и нажмите где-нибудь внутри него. Вы увидите, что точка над mIRC (или где-нибудь еще) запрыгает. Чтобы это выключить, нажмите правую кнопку мыши еще раз.

2. **Пищащий звук (Paul Barker)**

Выведите окно About и нажмите точно на кончик носа автора (если промахнетесь, то окно закроется). Если у вас есть звуковая карта, то услышите пищащий звук.

3. **Finger-адреса**

Выберите Finger... из меню Tools. Повторяйте, пока не заметите, что адреса для примера изменяются.

4. **Изменение фотографии**

Выведите окно About, затем наберите "arnie". Фотография автора сменится изображением зверушки. ■

Лимерики на игровую тему

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Приветствую!

В этот раз в "Юморе" — собрание лимериков на тему компьютерных (и не только) игр. Если вы не знаете, что такое лимерики, я готов провести небольшой ликбез.

Некоторые ошибочно полагают, что лимерики — всего-навсего буржуйские варианты "Маленького мальчика...". Близко к правде, но точнее будет сказать, что лимерик — это пятистрочный стишок с одинаковыми слогами на первой, второй и пятой строчках (причем последние слова первой и пятой могут совпадать), а также на третьей и четвертой. В первой строчке идет определение "Кто и где", во второй — "Что случилось", в третьей и четвертой — "Что было", а пятая служит универсальной концовкой — или "Что в итоге произошло", или своего рода мораль из вышеприведенного. Как правило, лимерики не обделены легким налетом юмора, что, собственно, и определило их местоположение в данной рубрике. В качестве иллюстрации — классический лимерик:

Пожилой джентльмен из Америки
От невежества бился в истерике:
Услыхав: "ЛимерИки", —
Просто корчился в крике,
И рыдал, если слышал: "ЛимЕрики"!

Кстати, я с удовольствием приму от вас ваши лимерики по данной теме на *torick@igromania.ru*. Лучшие из них в результате тщательного редакционного отбора будут опубликованы в январском номере журнала.

А теперь — собственно сабж.

Жил как-то эльф в Ravenloft.
Обожал паренек Лару Крофт.
Он весь мир обошел,
Но ее не нашел
И вернулся ни с чем в Ravenloft.

Некий парень из Санкт-Петербурга
Всю жизнь хотел стать демиургом
Говоря "Бог я есть!",
Он играл в DeusEx.
Вот ведь парни живут Петербурге!

Ролевик из города Тайренс
Полюбил всей душой Evil Islands.
Сам он был Lawful Good
И имел парашют,
А влюбился-таки в Evil Islands!

Одна дамочка из Лаперуз
Купила Railroad Deluxe.
Стиснув зубы, она
Наигралась сполна,
Тем самым развив себе флюс.

Юный хакер из города Вильнюс
Поставил себе свежий Linux.
Он замучил консоль
И понял, в чем соль:
"Нет на свете OS лучше Windows!"

Престарелый игрок из Нью-Йорка
На ролевки ходил в виде орка.
Он пугал мастеров
Разведеньем костров
И участием в пытках касторкой.

Молодой человек из Самары
Скачал себе "шаровару".
Парень был сильно пьян...
Но то был не троян!
Повезло гражданину Самары...

Пожилой ролевик с Кордильер
Icewind Dale обвинял во вранье:
"Нет в долинах снегов
Это свинство ослов!
А герой должен быть на коне!!!"

Одна дама из города Вест
Обожает героя Space Quest
И вздыхает ночами:
"Вилко, сердцем я с вами!"
Вот что значит любовь
к жанру "квест"!

Есть фонтанчик в городе Пскове
В виде робота с именем Nova.
Его любят все детки,
И кидают монетки.
Правда, классный фонтанчик
есть в Пскове?

Жил в Казани один кабальеро.
Говорил всем он: "Я — Дж. Ромеро!"
Выделял сумму сумм
И писал пятый Doom.
Очень странные есть кабальеро... ■



Конкурс проходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

После небольшой передышки, которую мы дали вам и себе в предыдущем номере, конкурс "Пять турнирных задач" продолжается. И с обещанными изменениями. Точнее, пока что одним изменением. Теперь появилась дополнительная задача, которой вы можете на свой выбор заменить любую из пяти основных или компенсировать возможное некорректное решение той или иной задачи. Поясним.

Первый вариант. Вы видите, что, например, четвертая задача представляет для вас сложность. Ну не получается ее решить, и все тут! В таком случае вы можете прислать решения первой, второй, третьей, пятой и дополнительной задачек, вообще обойдя четвертую вниманием. Если все пять присланных в итоге окажутся решены правильно, значит, все нормально, и у вас есть шансы на победу.

Второй вариант. Вы решаете все пять задач и дополнительную, после чего всем скопом их присылаете в редакцию. При проверке мы видим, что одна из основных пяти задач решена, в принципе, верно, но некорректно (например, допущены ошибки, не влияющие на правильность общего решения). Тогда мы смотрим дополнительную задачу, и если в ней все верно, то это компенсирует некорректности, и, опять же, у вас есть шанс победить.

Другие варианты. Во-первых, дополнительная задача не смотрится, если вы прислали решения всех пяти основных и там все верно. Во-вторых, если вы прислали решения всех основных пяти задач, но при этом одна из них решена в корне неверно, то наличие ответа на дополнительную задачку вас уже никак не спасет. И последнее: чаще всего дополнительные задачи будут не столько на сообразительность, сколько на знание различных аспектов правил, так что – будьте осторожны и десять раз подумайте, прежде чем писать ответ.

И хотелось бы прокомментировать пятую задачу. Ответы по ней будут смотреться, что называется, "количественно". Т.е. для победы должно быть названо *не меньше* некоторого определенного числа ректоров (с обоснованием, конечно); мы намеренно не стали называть это число – думайте сами. Вообще же, чем больше вариантов вы придумаете, тем больше у вас шансов заслужить победу при прочих равных с другими ответами (один день присылки и так далее).

Все задачи, кроме пятой, являются турнирными: в них либо моделируются конкретные игровые ситуации (как, скажем, в нынешней дополнительной), либо же дается некое развитие по мотивам реальных игровых эпизодов (как в первой). Вообще, в этот раз мы сделали задачки чуть сложнее, чем в девятом номере. Успеха!

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме описанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Ничего домысливать не нужно.

I. Скандальный пожиратель и все-все-все

У нас на столе пребывают **Waterfront Bouncer** и пять островов. У противника – **Devouring Strossus**, **Scandalmonger**, два болота и два **City of Brass**. В руке у него одна карта (про которую нам точно известно, что это **Raging Kavu**). Происходит наш ход (первая main-фаза). В руке у нас **Counterspell** и один остров. Какова наиболее оптимальная последовательность наших действий, если учесть, что у нас всего три жизни?

II. Зомбячьи страсти

Происходит партия в формате Type 2. У вас на столе два неповернутых **Pyre Zombie**, а у противника три жизни. При этом у вас есть 4 горы и 2 болота, но ничего нет в руке. Ситуация осложняется тем, что у него лежит **Story Circle** на черных и **Story Circle** на красных, имеется семь неповернутых равнин, а в руке **Disenchant**. Начинается ваш ход. Мы берем карту, и это артефакт, благодаря которому мы можем рассчитывать на победу. Назовите этот артефакт и объясните, каким образом достигается эта самая вожделенная победа.

III. Слепой Провидец

Лежит в повернутом состоянии с нашей стороны весь из себя **Blind Seer**, рядышком – **Obsidian Acolyte**, ну и еще три других наших белых существа поблизости на столе тусуются. Противник колдует **Wash Out** и называет белый цвет. В ответ вы начинаете всех перекрашивать в синий цвет, но стоящий рядом судья делает замечание, полностью изменяющее ход происходящего. Какое?

К этой задаче мы решили дать небольшую подсказку. Внимание! Допустим, вы играете **Vampiric Tutor**. Противник вполне успешно отменяет его с помощью **Counterspell**. В таком случае вы не теряете положенные две жизни. Все – дальше думайте сами, что происходит в ситуации, описанной в задачке.

IV. Лесные переговоры

У нас на столе: **Kyren Negotiations**, **Seal of Strength**, **Levitation**, **Saproling Burst** с двумя каунтерами, два неповернутых токена от **Saproling Burst**, в руке **Afterlife** и **Last-Ditch Effort**. Маны у нас хватает на все. Идет конец хода противника, у него на столе три неповернутых **Morphling** и одна неповернутая синяя земля. У него 10 жизней. Хотелось бы убить его на своем следующем ходу (при условии, что карт в руке нет и карта, которую мы берем на следующем ходу, оказывается, например, лесом). Можно ли это сделать, и как?

V. Имя им легион

Сколько при игре вдвоем всего на столе может лежать существ под названием **Academy Rector**, если в колоде могут быть **любые** карты, но не более четырех одинаковых? Отвечая на эту задачу, не забудьте представить обоснование.

Дополнительная задача

Казнить Нельзя Помиловать

Мы начали свой ход, взяли карту, у нас два хита, на столе 2 болота и **Phyrexian Negator**. В руках у нас находятся **Unearth**, **Yawgmoth's Will**, **Snuff Out**. На кладбище наличествуют **Priest of Gix**, болото, **Peat Bog**, **Dark Ritual** и **Massacre**. Можно ли убить противника на этом ходу и как это лучше сделать, если у него 5 хитов, а на столе только неповернутый **Steadfast Guard** в окружении семи равнин?

Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Только не надо трактаты строчить: ответы, уложившиеся в три-четыре строчки, — вот честное слово, ничем не хуже многостраничных путаных объяснений, написанных корявым почерком на пятнадцати листах бумаги в клеточку.

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом. Не считайте противника за идиота, который сам подставится под удар. Считайте, что он правильно среагирует на любые ваши действия.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете одни сутки штрафа.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

E-mail: editor@igromania.ru.

4. Конкурс проводится **до конца декабря**. Имена победителей и ответы на задачки будут опубликованы в **январском** номере "Игромании".

5. ***Призовой фонд — 15 бустеров.*** Скорее всего, это будет **Invasion**.

Первое место — 5 бустеров
Второе место — 4 бустера
Третье место — 3 бустера
Четвертое место — 2 бустера
Пятое место — один бустер

Организаторы

Задачи составил **Саша Яценко** (*a.y@softhome.net*) при участии **DeD** (*dekaadr@softhome.net*). Организация — **Денис Давыдов** (*editor@igromania.ru*). Призы предоставляются компанией **"Саргона"** (***www.sargona.ru***).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, вам имеет смысл начать посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильные колоды, наменяв или купив недостающие вам карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и вскорости наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. А мы вам поможем, насколько это в наших силах. ■

Academy Rector

3{W}, Creature — Cleric, 1/2

When Academy Rector is put into a graveyard from play, you may remove Academy Rector from the game. If you do, search your library for an enchantment card and put that card into play. Then shuffle your library.

Afterlife

2{W}, Instant

Destroy target creature. It can't be regenerated. Its controller puts a 1/1 white Spirit creature token with flying into play.

Blind Seer

2{U}{U}, Creature — Legend, 3/3

1{U}: Target spell or permanent becomes a color of your choice until end of turn.

City of Brass

Land

Whenever City of Brass becomes tapped, it deals 1 damage to you. {T}: Add one mana of any color to your mana pool.

Devouring Strossus

5{B}{B}{B}, Creature — Horror, 9/9

Flying, trample

At the beginning of your upkeep, sacrifice a creature.

Sacrifice a creature: Regenerate Devouring Strossus.

Kyren Negotiations

2{R}{R}, Enchantment

Tap an untapped creature you control: Kyren Negotiations deals 1 damage to target player.

Last-Ditch Effort

{R}, Instant

Sacrifice **X** creatures. Last-Ditch Effort deals **X** damage to target creature or player.

Levitation

2{U}{U}, Enchantment

All creatures you control gain flying.

Massacre

2{B}{B}, Sorcery

If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.

All creatures get -2/-2 until end of turn.

Morphling

3{U}{U}, Summon Shapeshifter, 3/3

{U}: Untap Morphling.

{U}: Morphling gains flying until end of turn.

{U}: Morphling cannot be the target of spells or abilities until end of turn.

1: Morphling gets +1/-1 until end of turn.

1: Morphling gets -1/+1 until end of turn.

Obsidian Acolyte

1{W}, Creature — Cleric, 1/1

Protection from black

{W}: Target creature gains protection from black until end of turn.

Peat Bog

Land

Peat Bog comes into play tapped with two depletion counters on it.

{T}, Remove a depletion counter from Peat Bog: Add two black mana to your mana pool.

If there are no depletion counters on Peat Bog, sacrifice it.

Phyrexian Negator

2{B}, Creature — Horror, 5/5

Trample

Whenever Phyrexian Negator is dealt damage, sacrifice a permanent for each 1 damage dealt to it.

Priest of Gix

2{B}, Summon Minion, 2/1

When Priest of Gix comes into play, add {B}{B}{B} to your mana pool.

Pyre Zombie

2{B}{R}, Creature — Zombie, 2/1

At the beginning of your upkeep, if Pyre Zombie is in your graveyard, you may pay **1**{B}{B}. If you do, return Pyre Zombie from your graveyard to your hand.

1{R}{R}**, Sacrifice Pyre Zombie:** Pyre Zombie deals 2 damage to target creature or player.

Raging Kavu

1{G}{R}, Creature — Kavu, 3/1

Haste (This creature may attack and {T} the turn it comes under your control.)

You may play Raging Kavu any time you could play an instant.

Saproling Burst

4{G}, Enchantment

Remove a fade counter from Saproling Burst: Put a green Saproling creature token into play. It has "This creature's power and toughness are each equal to the number of fade counters on Saproling Burst."

When Saproling Burst leaves play, destroy all tokens put into play with Saproling Burst. They can't be regenerated.

Scandalmonger

3{B}, Creature — Monger, 3/3

2: Target player discards a card from his or her hand. Any player may play this ability but only if he or she could play a sorcery.

Seal of Strength

{G}, Enchantment

Sacrifice Seal of Strength: Target creature gets +3/+3 until end of turn.

Snuff Out

3{B}, Instant

If you control a swamp, you may pay 4 life instead of paying Snuff Out's mana cost. Destroy target nonblack creature. It can't be regenerated.

Story Circle

1{W}{W}, Enchantment

As Story Circle comes into play, choose a color.

{W}: The next time a source of your choice of the chosen color would deal damage to you this turn, prevent that damage.

Unearth

{B}, Sorcery

Cycling **2**

Choose target creature card in your graveyard with total casting cost **3** or less and put that creature into play.

Vampiric Tutor

{B}, Instant

Search your library for a card, then shuffle your library and put that card on top of it. You lose 2 life.

Waterfront Bouncer

1{U}, Creature — Spellshaper, 1/1

{U}, {T}, Discard a card from your hand: Return target creature to its owner's hand.

Yawgmoth's Will

2{B}, Sorcery

Until end of turn, you may play cards in your graveyard as though they were in your hand. Cards put into your graveyard this turn are removed from the game instead.

По всей видимости, значения карт ***Counterspell, Dark Ritual*** *и* ***Disenchant*** *вы способны вспомнить даже в самом нетрезвом или сонном состоянии, поэтому избегнем их описания.*

КРОССВОРД



Нынешний Кроссворд уникален, и можете воспринимать это как компенсацию за отсутствие каких бы то ни было кроссвордов в предыдущем номере. Он полностью посвящен игровым разработчикам и издателям и не содержит никаких других слов, кроме названий компаний. А помимо того, в этот раз Кроссворд с призами: **первые трое приславших правильные ответы получат в награду лицензионные версии Diablo II,** предоставленные компанией **"Софтклаб"**! Ответы присылайте на адрес редакции или на электронку *editor@igromania.ru*; как обычно, письма, отправленные по e-mail, автоматически получают минус сутки. Успехов!

По горизонтали

1. Нынешний приют блудного Ромеро (написано слитно). **5.** В прошлом они были самостоятельны и вовсю издавали игры. Теперь они принадлежат растущей как на дрожжах французской компании Infogrames. В числе когда-то изданных ими игр числится, например, стратегия Deadlock. **8.** Разработчик Dark Reign. **9.** Независимый разработчик, ответственный за создание и повсеместное распространение игры по мотивам одноименного произведения Тома Кленси. Спрашиваете, к какому жанру эта игра относилась? Да как вам сказать... ну, видимо 3D real-time squad-combat simulation (второе слово названия компании). **10.** Они снискали всемировую известность благодаря робосимулятору Shattered Steel. Они стали культовыми благодаря игре, положившей основу обложке этого номера. Вы знаете их. **11.** Компания, выпускающая качественные и крайне реалистичные авиа/вертолетосимуляторы (первое слово названия, без апострофа). **12.** Авторы Midtown Madness 1/2 (первое слово). **13.** Благодаря им появились: Advanced Civilization, Achtung Spitfire, Cavewars, Over the Reich. Сейчас они принадлежат Hasbro. Если вы хоть немного увлекаетесь воргеймами, вы не можете не знать эту компанию (второе слово). **15.** Выпустив Alien Odyssey и Creature Shock, они на некоторое время сделались законодателями мод в игровой графике. **17.** Красочная аркада Sinistar: Unleashed — их рук дело. Причем ничем больше они себя както и не проявили. **19.** Один из гигантов игровой индустрии, так сказать, один из монополистов. В прямом и в не менее прямом смысле этого слова. **21.** Прежде компания Epic Games называлась как Epic — ? **23.** Expendable, Incoming, Hostile Waters... их игры всегда отличаются красочной суперсовременной 3D графикой, способной в полной мере вытягивать упрощенность геймплея. **25.** Европейский издатель Earth 2150, Gorky 17, Septerra Core, JA2, Knight and Merchants, Robo Rumble. **27.** Разработчик System Shock 2 (первое слово названия). **28.** Издатель System Shock 2 (тоже первое слово названия). **31.** Magic: The Gathering (последнее слово названия). **34.** Вы еще помните 3D Action под названием Blake Stone? A Rise of the Triad? А кто стоял за этими играми? **35.** Породители Redneck Rampage. **36.** На этот вопрос не ответить сложно: разработчик Age of Empires. **37.** Final Fantasy.

По вертикали

1. Создатели The Dark Eye. **2.** "Карошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист!". **3.** Simxis Macity. **4.** Они известны благодаря лишь одной игре: Evolva (второе слово названия). **5.** А одним из предшественников Evolva, если смотреть по игровой истории, являлся Galapagos. Помните? Страховидного паучка, способного обучаться и вообще всего из себя интеллектуального, требовалось провести через массу препятствий к спасению... **6.** Profitania, Zapitalism, Gazillionaire. **7.** Родоначальники величайшей игры всех народов Flies Attack on Earth, что следует переводить как "Мухи атакуют Землю". Это уникальное порож-

дение творческого таланта смело может встать в одном ряду с Civilization, DOOM и Tetris... Да — а еще они X: Beyond The Frontier наваяли. Но это так, до кучи. **14.** Европейский магнат игровой индустрии. Но это сейчас. А прежде магнат магнатом не был. И в те стародавние времена выпустил, скажем, Alone in the Dark. **16.** Не боги девелоперов обжигают (третье слово названия). **17.** Они приложили руку, например, к MicroMachines, Dark Colony... Сейчас их уже не существует — вышли из бизнеса. **18.** И еще один старожил, чье имя уж присыпано пеплом, но не затерто веками... Один из их проектов последнего времени — Soulbringer. **20.** MDK. Первый MDK. **22.** Один из соразработчиков Carmageddon. **24.** *****ng Studio, авторы Heart of Darkness. **26.** Commandos. **29.** Среди прочего — создатель Robocop. Базируется в Великобритании. Сейчас принадлежит Infogrames и нацелен на издание игр в Европе. **30.** Творец Al Wars. **31.** Myst. **32.** Под именем Rebel **** Rocker они разрабатывали Prax War — оригинальный 3D Action на собственном движке. Потом по некоторым причинам проект накрылся, и уже на движке Unreal, переименовавшись в GearBox Software, они сделали адд-он для Half-Life, известный вам как Opposing Force. (для пущей сложности в Кроссворде слово написано задом наперед). **33.** Общее объединяющее начало у Microprose и Microsoft.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке.
2. У игровых компаний в названиях часто на конце встречаются словечки типа "Interactive", "Entertainment" и прочее. Подобные приставки (или суффиксы?) в Кроссворд не включались.
3. Ответы на Кроссворд будут опубликованы через номер — в январе. Тогда же будут объявлены победители.
4. Над систематизацией игровых компаний в одну общую кучу с последующим составлением из их названий сетки Кроссворда корпел ***Геймер*** *(gamer.sobaka.igromania.ru)*.
5. Удачи! ■

КОНКУРС «ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ»



Настал черед подвести итоги по конкурсу "Пять турнирных задач" в девятом номере. Надо заметить, что в этот раз как никогда стало заметно, что такое "внимательность" и с чем ее едят. Очень многие погорели на совершенно элементарных ошибках, наиболее яркой из которых было всеобщее стремление порвать Seal of Strength на Vintara Snapper, когда в задаче черным по белому написано, что все земли повернуты. Массовый психоз, однако... мы-то думали, отвечающие решат, будто тролль может регенериться от Massacre и на этом погорят; или что черепашке Винтаре не страшна Massacre, т.к. при повернутых землях она не может быть целью... как бы не так — с этим всем ни у кого проблем не возникло. Да уж, народ. Рви силы, спасай черепашек. Так и надо.

Отдельный интерес представила пятая задачка. В сущности, совершенно элементарная, она напоминала шахматы той гигантской последовательностью действий, которую требовалось прокрутить для достижения победы. Отвечаем всем тем, у кого строчки решения пропитались потом мозговых усилий: придумывать ее нам было еще сложнее, почти неделя ушла ;).

Ладно. Настало время **объявить победителей!**

Первое место (5 бустеров)

Кирилл Путников [kirill-gamer@mail.ru]

Из письма (приводится как есть):

"Клевый у вас журнал! Раньше читал навигатор, хакер, но чего-то они испортились :-(. Теперь читаю вас. Хорошо, что есть что-то про MTG, это радует. Надеюсь этот раздел будет расти. Побольше бы конкурсов и викторин, советов всяких, тактики итд. МТГ — рулеззз, и журнал с МТГ рулезз2х 8-))))."

Второе место (4 бустера)

Виталий Сасоров [Москва]

Третье место (3 бустера)

Андрей Маркин [mark_in@mail.ru]

Четвертое место (2 бустера)

Павел Ефимов aka Gablo [gablo@mail.ru]

Пятое место (1 бустер)

Александр Балашов [Москва]

Поздравляем победителей! В этот раз, как можно видеть, многие из Москвы. Однако это не значит, что немосквичи не успели. Еще как успевали. Если бы правильно отвечали. И напоминаем, что призы предоставляются компанией "Саргона", за что ей огромное спасибо!

ОТВЕТЫ НА ЗАДАЧИ

I. Кости альбинцев

Оба **Bone Shredder** блокируют прущихся в атаку **Albino Troll**. После этого (при желании — можно, когда damage пойдет в цепочку) играется **Withdraw** на наших шреддеров. В конец хода поворачиваем противнику одну землю с помощью **Rishadan Port** (многие в своих ответах этот момент упускали, забывая, что от Шреддера можно регенериться). На своем ходу мы выкастовываем шреддеров, уничтожая альбинцев.

II. В поисках маны

В ответ на **Miscalculation** снимаем по жетону с каждого из **Parallax Tide**, убирая из игры две любые наши земли. Дальше снимаем два жетона с **Parallax Wave**, пряча оба **Parallax Tide** (которые в силу действия **Opalescence** являются существами). Обе земли автоматически возвращаются, причем, само собой, неповернутыми. У нас появляется возможность доплатить две маны, чтобы **Miscalculation** не сработал, что мы и делаем. Дальше **Replenish** успешно разрешается, возвращая все наши энчантменты с кладбища на стол.

Добавим, что имело смысл еще и взорвать **Seal of Cleansing** на **Parallax Wave**,

и тогда после срабатывания **Replenish** оба этих энчантмента вернулись бы на стол, причем последний — с родными своими пятью жетонами. Это был дополнительный момент, сокрытый в задаче.

III. Много форм, одна вендетта

В конце хода противника не без помощи **Rishadan Port** поворачиваем ему один остров. На своем ходу тем же макаром поворачиваем ему второй остров и в ответ на попытку сделать **Morphling** "не-целью" кидаем на него в цепочку **Vendetta**.

IV. Резня в зеленом стане

Выживет либо **Darkwatch Elves**, либо **Horned Troll** (сам по себе он не выживает — регенерация не спасает, когда на тебе -2/-2 висит), смотря на кого будет взорван **Seal of Strength** (очевидно, что в силу повернутости земель **Vintara Snapper** не может являться целью заклинаний и способностей, а как следствие, имеет устойчивый иммунитет к спасительному **Seal of Strength**; многие отвечающие сумели запороться на этом очевидном факте). Видимо, нашему противнику спасать правильнее эльфов, т.к. у них protection from black, а регенерация тролля никак не спасает против карточек типа Snuff Out, Vendetta и прочая.

Небольшое пояснение. Существо, на которое будет сыгран **Seal of Strength**, выживет, т.к. в конце хода одновременно утратятся эффекты **Seal of Strength** и **Massacre**.

V. Не умереть и уничтожить

Первичный вариант решения (всего их как минимум три), к которому мы приводили задачку в период ее составления, выглядит следующим образом.

На ходу противника (все происходит в ответ на **Tranquility**):

1. Активизируем **Yawgmoth's Bargain**, теряя одну жизнь (осталось плачевно мало, но ничего — прорвемся!). **2.** Поворачиваем два болота и одну равнину, колдуя **Bone Shredder**. Он приходит в игру. Целью своих смертоубийственных тенденций он обозначает **Морфлинга**; соответственно, в цепочку ложится триггер от **Шреддера**. В ответ противник поворачивает один остров, и **Морфлинг** делается "не-целью". Выжил. **3. Phyrexian Tower** безжалостно пожирает опростоволосившегося в своих морфлингоубийственных целях **Bone Shredder** (sacrifice происходит мгновенно, так что он сразу оказывается на кладбище), спонсируя нам две черные маны. **4.** Поворачиваем одно болото и пускаем в ход способность **Haunted Crossroards**, в результате чего **Bone Shredder** получает второй шанс и устремляется на верх колоды. Ложится на верх колоды. **5.** Даем разрешиться способности **Bargain** — берем Шреддера. **6.** Поворачиваем один лес и на три образовавшиеся у нас маны играем **Harmonic Convergence**. Даем сработать. Все энчантменты ложатся на верх колоды. Легли. В каком порядке они лягут, не имеет значения (вообще это мы обозначаем). **7.** Наконец-таки разрешается **Tranquility**. Вполне успешно; правда, энчантментов на столе уже шаром покати.

На своем ходу:

1. Берем карту с колоды (например, **Vernal Equinox**). **2.** Поворачиваем равнину, лес и болото — выкастовываем **Шреддера**. Тот приходит в игру и уже повторно заявляет о своем желании согрешить с Морфлингом (видимо, сожрать его — на то он и "костоперемалыватель"). Тому, если жить хочет, ничего не остается, кроме как второй раз сделать себя "не-целью", при этом поворачивается последний остров. **3.** И снова **Phyrexian Tower** вышибает две черные маны из тельца Шреддера. **4.** Скидываем **Academy Rector** и **Vernal Equinox** под **Skirge Familiar**, получая две черные маны. **5.** Доповорачиваем оставшиеся земли — у нас шесть маны. Метаем **Endless Scream** на **Скиржа**. **6.** Жуткий клыкастый смертообразный Скирж 8/2, пользуясь тем, что Морфлинг ввиду отсутствия неповернутых островов взлететь не может, летит в атаку и успешно пресекает жизненную активность противника, даруя нам долгожданную победу. Все.

Есть и другой вариант решения — он короче и проще раз в пять.

1. В ответ на **Tranquility** кастуем **Bone Shredder**. Метим в Морфлинга. Тот делает себя "не-целью". Жертвуем Шреддера под **Phyrexian Tower** и за полученные две черные маны два раза активизируем **Haunted Crossroads** на Шреддера. Дальше **Tranquility** сработало.

2. В свой ход тащим с колоды **Bone Shredder**. Играем его за три земли, и все повторяется — Морфлинг "не-цель". Жертвуем **Bone Shredder** под **Phyrexian Tower**, скидываем Ректора и **Harmonic Convergence** под Скиржа, получая две черные маны; поворачиваем 2 оставшиеся земли. У нас 6 маны. Играем **Endless Scream** на Скиржа, тот летит и приносит нам победу.

Монстрический конкурс

Трудно было ожидать, что народная активность по "Монстрическому конкурсу", выраженная письмами с ответами, окажется настолько высокой. Если память не изменяет мне с кем-то другим, здесь не присутствующим, то количество ответов, пришедших на "Монстрический конкурс", является рекордным. Больше было, разве что когда в номере анкеты публиковали. Можно нас всех поздравить: значит, Dungeons&Dragons и вообще ролевые системы пользуются популярностью у нас в стране и представляют немалый интерес. Точнее, второе. Потому что полностью правильных ответов оказалось на удивление мало. Соотношение — примерно один к двенадцати. Особенно впечатлили неверные ответы на первый вопрос, который представлялся совершенно очевидным. Впрочем, не будем долго мудрствовать и перейдем к торжественной части.



Победителями стали:

1 место: Павел Голованов [cyrilla@mail.ru]

2 место: Тимофей Смирнов [tima@sas.chem.lgu.spb.su]

3 место: Данила Тимофеев ака Мелладан (Уфа)

Наши поздравления! А теперь — правильные ответы:

1 — А; 2 — В, Г; 3 — А, (Б), В, Г; 4 — А; 5 — А.

В третьем вопросе пункт Б в скобках, так как Chaos Spawn из Master of Magic все-таки бехолдером не является, хотя с большой натяжкой и может считаться таковым. Мы сошлись на том, чтобы считать правильными оба варианта.

ТЕСТ №2: «ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ»

Вот и долгожданное подведение итогов по "Тесту №2". Девять смельчаков, быстрее остальных сообразившие, что призы — вещь реальная, а знаний у них вполне хватает, выслали три письма по электронке и шесть — бумажной почтой. И в итоге стали победителями "Теста №2: Экономические симуляторы".

Отсюда, кстати, вывод: e-mail — это вовсе не обязательно самый быстрый вариант отправки письма. Во-первых, потому что они получают сутки штрафа, а во-вторых, мы сортируем бумажные письма по штемпелю на день отправления.

Правильные ответы вот такие: **1. Г, 2. А, 3. А, 4. А, 5. Г, 6. Г, 7. В.**

В одном из вопросов был небольшой подвох. В игре Transport Tycoon существует чит-код с туннелем. Именно он и описан в варианте А вопроса номер 3. Только там вместо "туннель" написано "мост". Это никак не повлияло на правильность ответов, хотя два внимательных читателя и отметили подвох. В будущем подобные начинания будут только приветствоваться. Впрочем, перейдем к нашим непосредственным победителям.



1. Первое место — **Кирилл Потапов**, москвич.

2. Второе место — **Андрей Маркин** с незамысловатым e-mail'ом *mark_in@mail.ru*. Вот ведь человек — везде успел! По конкурсу "Пять турнирных задач" у него тоже победа — третье место!

3. Третье место — **С. Ю. Алин**, обитающий в **Москве**.

4. Четвертое место — некий **Доллар**, проживающий по адресу *dollar@writeme.com*.

5. Пятое место — **К. В. Данилов**, тоже, черт возьми, из Москвы.

Все вышеперечисленные счастливчики могут выбрать один приз из пяти: **две коробки Sim City 3000 (русская версия), две коробки The Sims и одна коробка Theme Park World**. Право выбора идет по ниспадающей. Сначала Кирилл Потапов выбирает себе игру, затем Андрей Маркин из оставшихся четырех — ну и так далее.

6. Шестое место — **В. С. Тимашев** из солнечного города **Сочи**.

7. Седьмое место — **Dash** по адресу *BD@forpost.ru*.

8. Восьмое место — **Александр Шумков**, проживающий в **Екатеринбурге**.

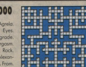
9. Девятое место — **С. В. Попов, московитянин**.

Вышеозначенным гражданам достается по одному jewel-варианту игры **Traffic Giant**.

Господа, обитающие в Москве! Пожалуйста, найдите время и позвоните в редакцию по телефону 975-7409, дабы уточнить, когда и как вы получите призы. Призеры по e-mail, вам необходимо выслать электронное письмо на *archer@igromania.ru*, дабы, как уже говорилось, уточнить, когда и как вы получите призы.

Спасибо за внимание, в следующем номере будут подведены итоги по **"Тесту №3: Third Person Shooter"**.

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД В "ИГРОМАНИИ" №9 [36] 2000



ПО ГОРИЗОНТАЛИ: **8.** Arrow. **11.** Ninja. **13.** Alert. **14.** Capitalism. **15.** Halberdier. **16.** Evade. **17.** Armorer. **18.** Chief. **20.** Imagawa. **21.** Nova. **22.** Loft. **23.** Genie. **25.** Harpy. **30.** Show. **32.** NHL. **33.** Rust. **35.** Geisha. **37.** Repair. **39.** Logistics. **40.** Deer. **41.** Axis. **46.** Lara. **47.** Monastery. **48.** Adun. **51.** Hill. **52.** Mine. **53.** Auto. **54.** Orc. **55.** Crag.

ПО ВЕРТИКАЛИ: **1.** Sanctuary. **2.** Crypt. **3.** Gnome. **4.** Animalism. **5.** Cache. **6.** Medic. **7.** Starcraft. **9.** Wither. **10.** Wolverine. **12.** Labyrinth. **13.** Agrela. **18.** Clad. **19.** Fall. **24.** Eyes. **26.** Pump. **27.** Upgrade. **28.** Chessmaster. **29.** Wargasm. **30.** Safe. **31.** Wood. **33.** Rock. **34.** Trek. **36.** Intellect. **38.** Alexander. **42.** Lash. **43.** Howl. **44.** From. **45.** Kane. **49.** NBA. **50.** RPG.

Подведением итогов занимались: Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru), Саша Яценко (a.y@softhome.net), DeD (dekaadr@softhome.net), Святослав Торик (torick@igromania.ru), Олег Полянский (rod@igromania.ru), Алексей Агафонов (archer@igromania.ru).

Призы предоставлены компанией "Бука"

Тест №3: Wargames

Приветствую, мои дорогие тестеры! Честно говоря, после того, что я пообещал в прошлом номере (ну, помните насчет "как максимум — до бесконечности"?), стало ясно, что из всех проблем самой главной для меня будет написание очередного вступления. Эхе-хе-хе... Впрочем, не буду вздыхать — это, в конце концов, лишь мои проблемы.

А вашими проблемами сегодня будут так называемые "воргеймы", они же "военные игры". В оригинале — wargames. Отличительной деталью большинства представителей данного жанра является тот факт, что компьютерная игра — это как минимум вторая их инкарнация. А первой, как правило, является настольный вариант. Это когда многомудрые люди среднего возраста собираются за столом, раскладывают карты, ставят фишки, наизусть цитируют рульбуки (своды правил), расслабляются и получают удовольствие на протяжении многих часов. В свое время один мой коллега притащил меня на своего рода воргейм (хотя, конечно, это была нормальная настолка) по BattleTech — каждую субботу часов по восемь мы протирали джинсы в небольшой комнатке, вспоминая заумные математические формулы при расчете урона, нанесенного PPC в левую ногу с хитсинками...

Но вернемся к воргеймам. Еще одна необходимая деталь большинства таких игр — походовость (гексы, гексы!) и историческая достоверность. Дело в том, что изобретать и фантазировать можно долго. Но при этом придется и придумывать собственные правила, карты, принципы и геймплей — что, естественно, займет годы создания. Поэтому нормальные люди из какого-нибудь Avalon Hill берут историческую битву — скажем, Ватерлоо, — из летописей выцепляют количество юнитов, их ТТХ, расставляют на боевые позиции и, на радость фанатам, выпускают все это в продажу. А в свободное от безделья время конвертируют свое творчество в компьютерно-игровой формат. Вследствие чего вы, собственно, и открыли эту страницу.

Да, еще одно. Когда я узнал, что "Бука" с удовольствием предоставит призы для теста, я еще не думал, что буду писать по воргеймам. Но название "Наполеон" ассоциировалось у меня исключительно с данным вариантом. К своему глубокому смущению, я узнал, что это в большей степени RTS... Впервые за историю тестов призы не совпали с темой. Хотя — почему не совпали? Ведь историческая достоверность имеет место быть как в теме, так и в игре — чем не повод? А игра, кстати, крайне увлекательная — рекомендую!..

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы заранее равны 25% либо выше — все зависит от ваших глубочайших познаний в игровой индустрии. В данном случае — индустрии жанра TPS.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Начнем с вышеупомянутой Avalon Hill, специализирующейся на воргеймах. И с отрицания. Какая игра от многоуважаемого разработчика НЕ является воргеймом?

А. 5th Fleet
Б. Achtung Spitfire
В. CaveWars
Г. Нет у Авалонов не-воргеймов!

Вопрос второй

Одной из наиболее известных серий воргеймов является "что-нибудь General". Версии Panzer General претерпели, кажется, наибольшее количество инкарнаций. А вот каких "генералов" не было и в помине?..

А. Fantasy General
Б. Allied General
В. Star General
Г. Russian General

Вопрос третий

Продолжая тему "генералов"... Кто является издателем Perfect General (обеих частей)?

А. SSI, конечно!
Б. Наверное, это Avalon Hill...
В. Может, Microprose?..
Г. QQP, как пить дать.

Вопрос четвертый

Знаете, за что я обожаю KOEI? За хорошие порты игрушек с PC на приставки. Давным-давно на SEGA мне попалась Genkhis Khan 2, от которой я выпадал в осадок примерно в течение трех месяцев... А потом я повстречал игрушку, которая показалась мне если не достойным преемником Pirates!, то уж как минимум хитом своего времени. Ну, кто играл — тот сразу догадается, что же это за загадочный экономически-приключенческий воргейм...

А. Liberty or Death
Б. Uncharted Waters 2: New Horizons
В. Operation Europe
Г. Gemfire

Вопрос пятый

Знаете, а ведь New World Computing раскурочивал не только свою любимую вселенную Might and Magic. В свое время они создали весьма закрученную, но в то же время простую серию Empire. Но наиболее впечатление на меня произвело разрешение одной из версий игры. На то время это было... ммм... весьма необычно. Какой максимальный resolution был доступен в Empire?..

А. 200x300
Б. 400x500
В. 1024x768
Г. 8000x8000

Вопрос шестой

Close Combat. Это название у большинства геймеров, не знакомых с воргеймами, наверняка вызывает отвратное чувство — ну как же, это ведь Microsoft!.. И, естественно, только такие гуру, как вы, назовете мне, сколько частей этого многомудрого воргейма вышло к настоящему моменту.

А. Пять
Б. Семь
В. Тринадцать
Г. Ни одной

Вопрос седьмой

Четыре года назад Сид Мейер, создатель Civilization и Colonization, покинул Microprose и основал собственную фирму Firaxis. Одной из первых игр свежеобразованной компании является воргейм...

А. Washington!
Б. Gettysburg!
В. Remington!
Г. Alpha Centauri

Условия выполнения теста

1. *Правильно* ответить на *все* вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.

2. Отправить ответы на ***editor@igromania.ru*** либо на **адрес редакции:**

109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают сутки штрафа.

3. Конкурс проводится **до конца декабря**. В **январском** номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Пять коробок с игрой "История войн: Наполеон" достанутся первым пяти, приславшим правильные ответы на все вопросы! И — огромное спасибо российской компании "Бука", предоставившей игру на наш замечательный конкурс! ■

Конкурс подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru)

СХЕМА ПРОЕЗДА



В РЕДАКЦИЮ "МАНИИ"

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва

ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир

ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Екатеринбург

"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Нижний Новгород

ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск

ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург

"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Санкт-Петербург

ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск

ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита

ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с января 2001 г. по июнь 2001 г.) или на двенадцать месяцев (с января 2001 г. по декабрь 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 12 января. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (январь — июнь)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 15 января в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00; ЛКИ-9
AGE OF WONDERS	№1'00; ЛКИ-8
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	№10'00
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00; ЛКИ-8
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CARMAGEDDON TDR 2000	ЛКИ-9
CART PRECISION RACING	№5'98
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00; ЛКИ-9
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DEUS EX	ЛКИ-9
DIABLO 2	№7'00; ЛКИ-9
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOGS OF WAR	ЛКИ-9
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00; ЛКИ-9
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GROUND CONTROL	№7'00; ЛКИ-9
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00; ЛКИ-9
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
HOMEWORLD: CATACLYSM	ЛКИ-9
ICEWIND DALE	№8'00; ЛКИ-9
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INFESTATION	ЛКИ-9
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00; ЛКИ-8
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00; ЛКИ-9
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE 3	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00; ЛКИ-9
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00; ЛКИ-8
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00; ЛКИ-9
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00; ЛКИ-9
METAL GEAR SOLID	№10'00
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 6	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00; ЛКИ-8
MIGHT& MAGIC 7	№7,8'99; ЛКИ-5
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№6'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SHOGUN: TOTAL WAR	№7'00; ЛКИ-9
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SOULBRINGER	№7'00; ЛКИ-9
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUBMARINE TITANS (МОРСКИЕ ТИТАНЫ)	ЛКИ-9
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00; ЛКИ-9
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	№4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00; ЛКИ-9
TRAITORS GATE	№12'99
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00; ЛКИ-8
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
VAMPIRE: THE MASQUERADE	№7'00; ЛКИ-9
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00; ЛКИ-9
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00; ЛКИ-8
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АРЧИ БАРРЕЛ. ДЕЛО «ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ»	ЛКИ-9
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ☐ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) – 234 руб.
- ☐ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) с CD-ROM – 378 руб.
- ☐ на 12 месяцев (январь – декабрь 2001 г. включительно) – 468 руб.
- ☐ на 12 месяцев (январь – декабрь 2001 г. включительно) с CD-ROM – 756 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

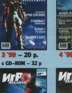
Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантирует!

Цены указаны без учета стоимости доставки!









5 `98 – 10 р.** | **6 `98 – 10 р. | **11 `98 – 10 р.** | **3 `99 – 20 р.** с CD–ROM – 32 р | **4 `99 – 20 р.** | **5 `99 – 20 р.** с CD–ROM – 32 р





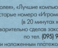
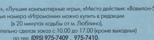



6 `99 – 20 р.** с CD–ROM – 32 р | **7 `99 – 25 р. с CD–ROM – 37 р | **8 `99 – 25 р.** с CD–ROM – 37 р | **9 `99 – 25 р.** с CD–ROM – 37 р | **10 `99 – 25 р.** с CD–ROM – 37 р | **11 `99 – 30 р.** с CD–ROM – 42 р

12 `99 – 30 р. | **1 2000 – 30 р.** | **4 2000 – 35 р.** с CD–ROM – 47 р | **5 2000 – 35 р.** с CD–ROM – 47 р | **6 2000 – 35 р.** | **8 2000 – 40 р.**



9 2000 – 40 р. с CD–ROM – 52 р | **10 2000 – 40 р.** с CD–ROM – 52 р

Внимание!

Книги «Эра Водолея», «Лучшие компьютерные игры», «Место действия: «Вавилон-5» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных) по тел. (095) 975-7409 , 975-7410, или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).









«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р | **«Эра Водолея» – 100 р** | **Выпуск №2 – 45 р.** | **Выпуск №5 – 45 р.** | **Выпуск №6 – 45 р.** | **Выпуск №7 – 45 р.** | **Выпуск №9 – 50 р.** | **Выпуск №2 – 50 р.**

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: kolo@igromania.ru.
Стоимость пересылки около 30 р.

Заказ также можно оформить на нашем сайте: *www.igromania.ru*

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.